

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA MODIFIKASI (*SOCIO SNAKE AND LADDER*) UNTUK MENINGKATKAN *SOCIAL SKILL* ANAK *INTELLECTUAL DEVELOPMENTAL DISORDER* (IDD) RINGAN**

**TESIS**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Derajat Gelar S-2  
Program Studi Magister Psikologi Profesi**



**Disusun oleh :**

**HERLIANA RAHMI SAPUTRI  
NIM : 201610500211002**

**DIREKTORAT PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
Januari 2019**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : **HERLIANA RAHMI SAPUTRI**  
NIM : **201610500211002**  
Program Studi : **Magister Psikologi Profesi**

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. TESIS dengan judul : **PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA MODIFIKASI (SOCIO SNAKE AND LADDER) UNTUK MENINGKATKAN SOCIAL SKILL ANAK INTELLECTUAL DEVELOPMENTAL DISORDER (IDD) RINGAN** adalah karya saya dan dalam naskah Tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dalam daftar pustaka.
2. Apabila ternyata dalam naskah Tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur **PLAGIASI**, saya bersedia Tesis ini **DIGUGURKAN** dan **GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN**, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Tesis ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan **HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF**.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 25 Januari 2019

Yang menyatakan



**HERLIANA RAHMI SAPUTRI**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA  
MODIFIKASI (*SOCIO SNAKE AND LADDER*) UNTUK  
MENINGKATKAN *SOCIAL SKILL* ANAK  
*INTELLECTUAL DEVELOPMENTAL DISORDER (IDD)*  
RINGAN**

Diajukan oleh :

**HERLIANA RAHMI SAPUTRI**  
**201610500211002**

Telah disetujui

Pada hari/tanggal, **Rabu/16 Januari 2019**

Pembimbing Utama



**Dr. Iswinarti, M.Si., Psikolog**

Pembimbing Pendamping



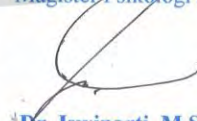
**M. Salis Yuniardi, Ph.D., Psikolog**

Direktur  
Program Pascasarjana



**Akhzanul Hamid, Ph.D**

Ketua Program Studi  
Magister Psikologi Profesi



**Dr. Iswinarti, M.Si., Psikolog**

## Kata Pengantar

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya lah tesis ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Nabi pembawa rahmat bagi seluruh umat manusia hingga akhir zaman. Rasa syukur dan terima kasih yang begitu besar penulis panjatkan berkaitan dengan diselesaikan tesis ini. Oleh sebab itu, penulis tak lupa menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. H. Fauzan M.Pd., selaku rektor dari Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Bapak Akhsanul In'am, Ph.D., selaku direktur Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang
3. Ibu Dr. Iswinarti, M.Si., Psikolog., selaku Ketua Program Studi Pascasarjana Psikologi dan pembimbing I, serta Ibu Susanti P, M.Psi., Psikolog., selaku Sekretaris Program Studi Pascasarjana Psikologi.
4. Bapak M. Salis Yuniardi, M.Psi., Ph.D., Psikolog selaku pembimbing II, terima kasih atas bimbingan dan masukan yang sangat berguna.
5. Ketua Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Malang
6. Seluruh partisipan penelitian dan pihak lain yang membantu hingga terselesaikannya tesis ini.
7. Seluruh staf pengajar Magister Psikologi Profesi Universitas Muhammadiyah Malang dan seluruh staf administrasi di lingkungan program pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang atas layanan dan fasilitas yang diberikan.
8. Abah, Mama, Ade, Rinda, Annisa, Nenek, Acil Dewi, Ibu, Tante Nani, dan seluruh keluarga besar, terima kasih atas kasih sayang, dukungan, bantuan dan doa yang tak henti-hentinya.
9. Azkia, Cut, Alin, Rian, Firda, Mbak Dila, Ocha, dan seluruh keluarga besar Magister Psikologi Profesi angkatan 2016 yang telah menemani, memberikan bantuan dan motivasinya khususnya
10. Ayu, Fellyson, Fahmi, Utari, Zainal, dan semua teman-teman yang selalu memberi semangat dan perhatian
11. Seluruh pihak yang membantu terselesaikannya tesis ini yang tidak bisa dituliskan satu per satu.

Akhir kata, semoga tesis ini dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi pembaca dan penulis secara pribadi. Aamiin

Malang, 16 Januari 2019

Herliana Rahmi Saputri  
201610500211002

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
DAFTAR ISI .....	ii
DAFTAR TABEL .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	1
ABSTRACT .....	2
LATAR BELAKANG .....	3
KAJIAN PUSTAKA	
Social Skill	
Definisi Social Skill .....	6
Aspek-aspek Social Skill .....	7
Social Skill dalam Perspektif Islam .....	8
Intellectual Developmental Disorder (IDD) .....	9
Definisi dan Klasifikasi IDD .....	9
Kriteria IDD .....	11
Social Skill Anak IDD Ringan .....	12
Bermain	
Definisi Bermain .....	13
Karakteristik Bermain .....	13
Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Bermain .....	14
Permainan Ular Tangga Modifikasi .....	15
KERANGKA BERPIKIR .....	16
Hipotesis Penelitian .....	17
METODE PENELITIAN	
Desain Penelitian .....	17
Subjek Penelitian .....	18
Variabel dan Instrument Penelitian .....	18
Prosedur Penelitian .....	19
Analisis Data .....	19
HASIL PENELITIAN	
Deskripsi Data Penelitian .....	20
Uji Hipotesis .....	20
PEMBAHASAN .....	23
SIMPULAN IMPLIKASI .....	26
DAFTAR PUSTAKA .....	27

## DAFTAR TABEL, GRAFIK & BAGAN

1. Tabel 1. Blue Print SSRS .....	19
2. Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli .....	21
3. Tabel 3. Hasil Uji Kappa .....	22
4. Tabel 4. Hasil Uji Aplikatif .....	22
5. Grafik 1. Pre-post Sosial Skill.....	20
6. Bagan 1. Kerangka Berpikir .....	17



# **Pengembangan Permainan Ular Tangga Modifikasi (*Socio Snake and Ladder*) untuk Meningkatkan *Social Skill* Anak dengan *Intellectual Developmental Disorder* Ringan**

**Herliana Rahmi Saputri**

Magister Profesi Psikologi

Universitas Muhammadiyah Malang

[saputrirahmii@gmail.com](mailto:saputrirahmii@gmail.com)

## **Abstrak**

IDD merupakan gangguan intelektual dengan kurangnya fungsi konseptual, praktik dan sosial selama periode perkembangan. *Social skill* diperlukan individu untuk menciptakan suatu hubungan, kecakapan, memecahkan masalah serta menghasilkan harmonisasi dalam masyarakat. Dengan keterbatasan tersebut anak IDD ringan memerlukan bantuan lebih untuk meningkatkan *social skill* karena anak IDD ringan masih dalam kategori mampu didik. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* yang mengembangkan model permainan ular tangga modifikasi dengan nama *socio snake and ladder* (SSL). Tujuannya adalah untuk menguji kelayakan model SSL untuk meningkatkan *social skill* anak IDD ringan. SSL menggunakan peserta permainan sebagai tokennya dengan luas area permainan 3x3 meter. Konten dalam permainan disesuaikan dengan aspek-aspek sosial skill dan kemampuan anak IDD ringan. Subjek terdiri dari 10 anak berusia 9-12 tahun, dibagi dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Analisis yang digunakan adalah analisis kuantitatif dan kualitatif melalui uji *Wilcoxon*, *Mann Whitney* dan *expert judgement*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *socio snake and ladder* dapat meningkatkan *social skill* anak IDD ringan.

Kata Kunci : *Ular tangga, social skill, IDD ringan*



# **Development of Modified Snake and Ladder (Socio Snake and Ladder) to Increase Social Skills of Children with Mild Intellectual Developmental Disorder**

**Herliana Rahmi Saputri**

Master of Psychology

University of Muhammadiyah Malang

[saputrirahmii@gmail.com](mailto:saputrirahmii@gmail.com)

## **Abstract**

IDD was an intellectual developmental disorder with a lack of conceptual, practical and social functions during development period. Social skills were needed by individuals to create relationship, skills, solve problems and produce harmonization in society. With these limitations, mild IDD children need more assistance to improve social skills because mild IDD children were still capable to educate. This research used research and development method that develop a modified model of snakes and ladders named socio snake and ladder (SSL). The aim was to test the worthiness of the SSL model to improve social skills of mild IDD children. SSL used game participants as its token with a 3x3 meter game area. The content in this game was adapted from social skill aspects and mild IDD children ability. The subjects consisted of 10 children aged 9-12 years, divided into control group and experimental group. Data analysis used quantitative and qualitative analysis through Wilcoxon test, Mann Whitney and expert judgment. The results showed that socio snake and ladder improved social skills of mild IDD children.

**Keywords** : *Snake and ladder, social skill, mild IDD*



## Latar Belakang

Definisi secara global untuk *Intellectual Developmental Disorder* (IDD) dikeluarkan oleh *American Psychiatric Association* yang menyatakan bahwa kodifikasi IDD adalah kondisi yang dicirikan oleh fungsi intelektual yang lebih rendah dan keterbatasan adaptasi dalam tiga domain: konseptual, sosial dan praktis. Onset defisit intelektual dan adaptif terjadi selama periode perkembangan Anak IDD diklasifikasikan dalam tingkat ringan, sedang, berat, dan mendalam (APA, 2013).

Anak IDD memiliki masalah dalam mendeteksi dan memahami petunjuk dan situasi kontekstual, tidak dapat mengidentifikasi hubungan emosional dan sosial, serta tidak memahami perasaan dan persepsi orang lain. Mereka mungkin tidak memiliki pemahaman tentang hubungan sebab-akibat dalam situasi sosial. Mereka mungkin tidak memperhatikan bagaimana orang-orang menanggapi perilaku mereka dan mungkin salah mengartikan detail dan infleksi sosial (VM & Sukumaran, 2012).

Defisit keterampilan sosial pada anak IDD sering menyebabkan mereka berperilaku tidak pantas dalam situasi sosial, ditolak dan diasingkan oleh teman-teman. Mereka secara sosial tidak kompeten dan tidak mampu menghadapi tantangan hidup atau untuk merespons masyarakat secara efektif (Razzaghi, 2014). Sukhodolsky (2007) melaporkan bahwa hanya 1 dari 16 anak IDD memiliki teman dari kelas pendidikan umum. Terlepas dari argumen peneliti, para guru juga menyatakan bahwa anak IDD tidak merasa percaya diri dengan meminta ruang kelas yang sepenuhnya inklusif jika mereka tidak memiliki keterampilan dan pengetahuan khusus (Florian & Linklater, 2010).

Defisit keterampilan sosial juga dapat menyebabkan kesulitan perilaku di sekolah, kenakalan, tidak perhatian atau peka, penolakan teman sebaya, kesulitan emosional, *bullying*, kesulitan dalam berteman, masalah hubungan interpersonal, konsep diri yang buruk, kegagalan akademis, kesulitan konsentrasi, isolasi dari teman sebaya dan penindasan (Alavi, Savoji, & Amin, 2013).

Dari beberapa tingkatan IDD, anak IDD ringan ditemukan mengalami peningkatan risiko dalam masalah sosial, masalah perhatian, dan perilaku agresif (Dekker, Koot, Ende, & Verhulst, 2002). Dekker, Nunn, Einfeld, Tonge, & Koot (2002) menemukan perilaku mengganggu dan perilaku antisosial lebih sering terjadi pada anak-anak IDD ringan dibandingkan dengan anak-anak dengan IDD yang lebih parah. Gillberg & Grufman (1986) membandingkan anak-anak IDD ringan dan parah, ia menemukan

bahwa anak IDD ringan memiliki tingkat depresi yang lebih tinggi, gangguan emosi dan perilaku antisosial daripada kelompok IDD parah.

Meskipun demikian, individu dengan IDD ringan bisa sangat dibantu oleh pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan mereka dan mengimbangi kecacatannya. Individu dengan IDD ringan dapat mempelajari keterampilan hidup praktis, yang memungkinkan mereka berfungsi dalam kehidupan sehari-hari dengan tingkat dukungan yang minim (Lindblad, 2013).

Emerson et al., (2001) mengemukakan bahwa 80% individu penderita IDD parah tidak akan pernah mengembangkan kemampuan berbicara yang efektif. Sebaliknya, individu dengan IDD ringan sering memiliki keterampilan berbicara dan bahasa sederhana yang memadai. Individu dengan IDD ringan biasanya mengalami *speech delay* tetapi sebagian besar berhasil menggunakan percakapan untuk keperluan sehari-hari dan untuk terlibat wawancara klinis.

Melihat fakta-fakta di atas, dapat diketahui betapa pentingnya pelatihan *social skill* pada anak IDD ringan yang pada dasarnya masih dalam kapasitas mampu didik dan mampu latih agar mereka dapat diterima dan bersosialisasi dengan baik di masyarakat. Karena anak dengan keterampilan sosial yang baik akan lebih sukses daripada anak yang kurang terampil dalam mengembangkan sikap positif terhadap sekolah, keluarga dan masyarakat (Semrud-Clikeman, 2012).

Cara mudah untuk mengajarkan keterampilan sosial di usia anak-anak sekolah dasar adalah melalui pembelajaran berbasis permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki karakteristik yang dapat menjawab karakter anak-anak sekolah dasar (Nugraha, Handoyo, & Sulistyorini, 2018). Bermain bermanfaat untuk menstimulasi kemampuan sensori-motorik, kognitif, sosial-emosional dan bahasa anak (Hall, Kaduson, & Schaefer, 2002).

Beberapa penelitian telah mengaitkan pembelajaran berbasis permainan tradisional seperti yang telah dilakukan oleh Kasim (2017) hasil penelitian menunjukkan bahwa mengembangkan manual permainan tradisional sebagai media konseling Bugis-Makassar dapat diterima secara kegunaan, akurasi, kepatutan, dan relevansi dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Hall et al., (2002) mengusulkan agar permainan tradisional dimainkan secara bersamaan atau dalam kelompok, kekuatan permainan tradisional yang memprioritaskan interaksi sosial. Handayani (2017) menunjukkan

bahwa menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran sosial dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Salah satu permainan tradisional yang diperkirakan dapat menjadi metode pembelajaran keterampilan sosial anak IDD ringan adalah permainan ular tangga. Permainan ular dan tangga diciptakan pada abad ke-2 SM dengan nama *Paramapada Sopanam* (Tangga ke Keselamatan). Permainan ini telah dikembangkan oleh orang Hindu untuk mengajarkan anak-anak mereka pelajaran moralitas dimana ular adalah pertanda buruk dan tangga mewakili nilai-nilai yang baik. Sehingga permainan ini telah menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia meskipun tidak ada informasi rinci tentang kemunculannya di Indonesia. Permainan ini juga dapat digunakan sebagai alat untuk mendidik, menghibur, dan membangun komunikasi interaktif di antara para pemain (Nachiappan, Rahman, Andi, & Zulkafaly, 2014).

Sriningsih (2009) menjelaskan bahwa permainan ular tangga dapat diberikan dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran, interaksi dengan orang lain, mengurus diri sendiri dan berhitung. Green (2009) mengemukakan bahwa ular tangga adalah permainan tradisional yang dapat dikaitkan dengan lingkungan.

Penelitian yang dilakukan Azizah, Susanto, & S (2015) menunjukkan bahwa permainan ular tangga modifikasi (*snake, card and ladder*) dapat meningkatkan keterampilan mencuci tangan siswa kelas 1 dan 2 SDN Pakusari, Jember. Selanjutnya penelitian Sawitri (2013) menemukan peningkatan kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan pada anak tuna grahita ringan di sekolah luar biasa Gedangan, Sidoarjo melalui penerapan permainan ular tangga modifikasi.

Uraian di atas menegaskan bahwa perlunya suatu model untuk meningkatkan *social skill* anak IDD ringan melalui permainan tradisional. Maka dari itu pada penelitian ini dikembangkan permainan ular tangga modifikasi yang diberi nama *socio snake and ladder* (SSL). Diharapkan dengan menggunakan permainan *socio snake and ladder* (SSL), anak IDD ringan mampu mencapai keterampilan-keterampilan sosial dasar dalam kehidupan sehari-hari dengan lebih mudah dan menyenangkan sehingga mendapat kesejahteraan sosial yang layak.

Pendekatan yang digunakan dalam permainan SSL adalah pendekatan perilaku (*behavior approach*) *social learning* dari Bandura. Pendekatan ini digunakan karena anak IDD ringan masih dapat belajar atau mampu dididik melalui rangsangan eksternal seperti *modelling*, penguatan (*reinforcement*), atau observasi. Banyak penelitian menunjukkan bahwa anak-anak menjadi lebih agresif ketika mereka mengamati agresivitas atau model kekerasan. Pemikiran moral dan perilaku moral dipengaruhi oleh observasi dan pemodelan (Nabavi, 2016). Termasuk pembelajaran *social skill* diprediksi dapat berkembang melalui pendekatan ini.

Tujuan secara umum dilakukannya pengembangan ini adalah untuk mengembangkan model pelatihan sosial melalui media bermain untuk anak IDD ringan. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah model pengembangan dapat menjadi valid, aplikatif, serta efektif untuk digunakan secara riil.

Hasil dari penelitian yang dilakukan dapat memberikan manfaat terhadap perkembangan psikologi, khususnya psikologi klinis dan pendidikan dalam meningkatkan *social skill* anak IDD. Untuk peneliti yang lain dapat dijadikan sebagai referensi dalam melakukan kajian atau penelitian dengan pokok permasalahan yang sama serta menjadi bahan masukan bagi pihak-pihak yang berkepentingan langsung dengan penelitian ini. Hal ini juga bisa dijadikan referensi bagi individu atau pekerja yang bergerak di bidang ABK yang tertarik untuk melatih *social skill* anak IDD.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### ***Sosial Skill***

#### **Definisi *Social Skill***

Dalam definisi yang paling umum, keterampilan sosial didefinisikan sebagai pusat komunikasi sosial yang diperlukan untuk menyadari elemen perilaku individu dalam interaksi sosial tanpa menyakiti orang lain baik secara psikologis atau fisik, memahami perasaan, pikiran dan perilaku orang lain termasuk dirinya sendiri bertindak sesuai dengan situasi, dan untuk mewujudkan kegiatan seperti belajar, bekerja dan berbagi berbagai situasi sebagai individu (Elliott, Malecki, & Demaray, 2001)

Keterampilan sosial secara tradisional didefinisikan sebagai sistem kompleks kemampuan sosial, kebiasaan, keterampilan dan pengetahuan (Brown & Conroy, 2011). Iknur & Bulbin (2007) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai pola perilaku sosial

yang dapat diterima yang membantu anak mendapatkan penguatan dan penerimaan sosial. Keterampilan sosial juga membantu mereka terhindar dari gangguan situasi, memberikan umpan balik positif dari lingkungan sosial, dan memperbaiki hubungan interpersonal. Keterampilan sosial dapat didefinisikan sebagai keberfungsian kondisi yang efektif dalam situasi sosial (Baczala, 2016).

Berdasarkan beberapa penjelasan dan definisi keterampilan sosial dari para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa definisi keterampilan sosial adalah kemampuan dalam menjalani hubungan dengan orang lain (interpesonal) seperti berinteraksi, memahami situasi, mengelola diri sendiri dan orang lain agar terhindar dari gangguan sosial dan mendapat tempat dilingkungan.

### **Aspek-aspek *Social Skill***

Menurut Gresham & Elliott (2008) ada tujuh aspek keterampilan sosial, yaitu :

- a. Komunikasi. Prilaku seperti membuat kontak mata ketika berbicara, mengatakan tolong, permisi, memuji dan mengucapkan terima kasih.
- b. Kerjasama. Prilaku seperti mengikuti aturan, menyelesaikan tugas tanpa mengganggu orang lain, dapat mengerjakan sesuatu sesuai perintah, mendengarkan arahan.
- c. Asertif. Prilaku seperti meminta bantuan saat diperlukan, menolak dengan baik, berkata jujur, menyatakan argumen.
- d. Tanggung jawab. Prilaku seperti menghormati properti orang lain dan berperilaku baik ketika tidak diawasi.
- e. Empati. Prilaku seperti mencoba untuk menghibur orang lain, memahami perasaan orang lain, mau mendengarkan keluhan orang lain, menolong orang lain yang sedang kesulitan.
- f. Keterlibatan. Prilaku seperti mengundang orang lain untuk bergabung dalam kegiatan, berteman dengan mudah, dan memperkenalkan dirinya kepada orang lain.
- g. Pengendalian Diri. Prilaku seperti tetap tenang ketika digoda, menggunakan perilaku yang tepat ketika marah, dapat berkompromi dengan baik ketika berbeda pendapat.

## **Social Skill dalam Perspektif Islam**

Sebagian besar definisi keterampilan sosial dipandang sebagai perilaku spesifik yang memungkinkan seseorang untuk menanggapi tuntutan sosial dan untuk memaksimalkan bala bantuan sosial di rumah, di sekolah, dan dalam berbagai konteks lainnya (Sukhodolsky, 2017). Definisi tersebut jika dilihat melalui perspektif Islam dapat diartikan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang dalam menjalin silaturahmi sebagai perwujudan dari hubungan dengan sesama manusia selain hubungan dengan Allah SWT. Allah SWT memerintahkan manusia untuk dapat menjalin dan memelihara silaturahmi diantara sesama, sebagaimana yang telah tercantum dalam surah An-Nisa ayat 1 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا رَٰزِقُوا ذَٰلِكُمْ مِّنْ فَنَسٍ وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ فِيهَا زَوْجَهَا وَكَانَ فِي هُمَا رَٰحٌ وَالْفَخْرُ وَالنَّسَاءُ (١)

Artinya :

*Hai sekalian manusia, bertakwalah kepada Tuhan-mu yang telah menciptakan kamu dari seorang diri, dan dari padanya Allah menciptakan isterinya; dan dari pada keduanya Allah memperkembang biakkan laki-laki dan perempuan yang banyak. Dan bertakwalah kepada Allah yang dengan (mempergunakan) nama-Nya kamu saling meminta satu sama lain, dan (peliharalah) hubungan silaturrahim. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan mengawasi kamu.*

Ayat diatas menjelaskan bahwa Islam mengajarkan kepada manusia untuk menjalin silaturahmi (tali persaudaraan) karena sebagai makhluk sosial manusia memiliki kebutuhan untuk dapat berinteraksi dengan orang lain. Selain itu Allah menjadikan manusia dengan kemampuan pandai berbicara sebagai dasar untuk berkomunikasi dengan orang lain. Sebagaimana firman Allah dalam surah Ar-Rahman ayat 1-4 :

لَارْحَمَنَّ . فَمِنَ الْقُرْآنِ . فَمِنَ الْإِنْسَانِ . فَمِنَ الْإِنْسَانِ

Artinya :

(Tuhan) yang Maha Pemurah. Yang telah mengajarkan Al Quran. Dia menciptakan manusia. Mengajarnya pandai berbicara

Dalam kitab *Riyadhus Shalihin* (Al-Khin, 2007) dijelaskan mengenai keutamaan berinteraksi dengan masyarakat, karena berinteraksi dengan masyarakat

secara baik adalah perbuatan yang dilakukan oleh para nabi, khalifah, sahabat, tabi'in dan para ulama. Allah berfirman dalam surah Al-Maidah ayat 2 :

وَتَعَاوَنُوا لِلْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَتَعَافُوا عَنِ الْعُنَىٰ إِنَّكُمْ كُنْتُمْ عَلَىٰ غَدَاةٍ مِّمَّنْ وَلَقَدْ قَالَ اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ يَدْعُ إِلَىٰ

Artinya :

Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksa-Nya.

Dalam hadist yang diriwayatkan oleh Muslim (Al-Albani, 2005) disebutkan tentang keutamaan menjalin silaturahmi, yang artinya “dari Anas bin Malik r.a bahwa Rasulullah SAW bersabda : *Barang siapa ingin dilapangkan rezekinya dan dipanjangkan umurnya maka sambunglah hubungan dengan sanak keluarganya*” (H.R. Muslim).

Ayat dan hadist di atas menjelaskan mengenai pentingnya menjalin silaturahmi karena banyak manfaat yang dapat diperoleh. Selain itu silaturahmi sebagai bentuk dari ibadah *hablum minannas* (hubungan manusia dengan manusia yang lain) dapat membuat individu pada keterampilan sosialnya karena diperlukan interaksi sosial untuk dapat berhubungan atau bersilaturahmi dengan orang lain.

## **Intectual Developmental Disorder (IDD)**

### **Definisi dan Klasifikasi Intellectual Developmental Disorder (IDD)**

*American Association on Mental Retardation* (AAMR, 2002) menguraikan bahwa retardasi mental adalah suatu keadaan dengan ciri-ciri, yaitu disabilitas yang ditandai dengan suatu limitasi yang signifikan baik dalam fungsi intelektual maupun perilaku adaptif yang diekspresikan dalam keterampilan konseptual, sosial dan praktis. Keadaan ini terjadi sebelum usia 18 tahun.

*American Association on Mental Retardation* (AAMR) menggunakan suatu pendekatan multi-dimensional atau biopsikososial yang mencakup 5 dimensi yaitu: kemampuan intelektual, perilaku adaptif, partisipasi, interaksi, dan peran sosial, kesehatan fisik dan mental, konteks budaya dan juga lingkungan. Oleh karena itu, tingkat IQ yang ditetapkan hanya merupakan petunjuk dan seharusnya tidak ditetapkan secara kaku dalam memandang keabsahan permasalahan lintas budaya. Derajat retardasi mental dipengaruhi berbagai faktor seperti misalnya terdapatnya berbagai disabilitas (misalnya



pancaindera), tersedianya sarana pendidikan, sikap dari *caregiver* dan stimulasi yang diberikan (Kusumawardhani, 2013).

Retardasi mental merupakan keadaan dengan intelegensi kurang (abnormal) atau dibawah rata-rata sejak masa perkembangan (sejak lahir atau sejak masa kanak-kanak). Retardasi mental ditandai dengan adanya keterbatasan intelektual dan ketidakcakapan dalam interaksi sosial (Sandra, 2010).

Dalam DSM V, ada empat klasifikasi anak IDD, yaitu :

a. Retardasi Mental Ringan

Retardasi mental ringan ini secara kasar setara dengan kelompok retardasi yang dapat dididik (*educable*). Kelompok ini membentuk sebagian besar (sekitar 85%) dan kelompok retardasi mental. Pada usia prasekolah (0-5 tahun) dapat mengembangkan kecakapan sosial dan komunikatif, mempunyai sedikit hendaya dalam bidang sensorimotor, dan sering tidak dapat dibedakan dan anak yang tanpa retardasi mental, sampai pada usia yang lebih lanjut. Pada usia remaja, mereka dapat memperoleh kecakapan akademik sampai setara kira-kira tingkat enam (kelas 6 SD). Sewaktu masa dewasa, mereka biasanya dapat menguasai kecakapan sosial dan vokasional cukup sekedar untuk berdikari, namun mungkin membutuhkan supervisi, bimbingan dan pertolongan, terutama bila mengalami tekanan sosial atau tekanan ekonomi. Dengan bantuan yang wajar, penyandang retardasi mental ringan biasanya dapat hidup sukses didalam masyarakat, baik secara berdikari atau dengan pengawasan.

b. Retardasi Mental Sedang

Retardasi mental sedang secara kasar setara dengan kelompok yang biasa disebut: dapat dilatih (*trainable*). Kelompok individu dan tingkat retardasi ini memperoleh kecakapan komunikasi selama masa anak dini. Mereka memperoleh manfaat dan latihan vokasional, dan dengan pengawasan yang sedang dapat mengurus atau merawat diri sendiri. Anak tersebut dapat memperoleh manfaat dari latihan kecakapan sosial dan akupasional namun mungkin tidak dapat melampaui pendidikan akademik lebih dari tingkat dua (kelas dua SD). Mereka dapat bepergian dilingkungan yang sudah dikenal.

c. Retardasi Mental Berat

Kelompok retardasi mental ini membentuk 3-4% dari kelompok retardasi mental. Selama masa anak-anak sedikit saja atau tidak mampu berkomunikasi 10 bahasa. Sewaktu usia sekolah mereka dapat belajar bicara dan dapat dilatih dalam kecakapan mengurus

diri yang sederhana. Sewaktu usia dewasa mereka dapat melakukan kerja yang sederhana bila diawasi secara ketat. Kebanyakan dapat menyesuaikan diri pada kehidupan di masyarakat bersama keluarganya, jika tidak didapatkan hambatan yang menyertai yang membutuhkan perawatan khusus.

#### d. Retardasi Mental Mendalam

Kelompok retardasi mental sangat berat membentuk sekitar 1-2% dan kelompok retardasi mental. Pada sebagian besar individu dengan diagnosis ini dapat diidentifikasi kelainan neurologik, yang mengakibatkan retardasi mentalnya. Sewaktu masa anak-anak, menunjukkan gangguan yang berat dalam bidang sensorimotor. Perkembangan motorik, mengurus diri dan kemampuan komunikasi dapat ditingkatkan dengan latihan-latihan yang adekuat. Beberapa diantaranya dapat melakukan tugas sederhana ditempat yang disupervisi dan dilindungi.

Namun pada penelitian ini hanya khusus membahas tentang anak IDD ringan. Karena anak dengan retardasi mental ringan ini tidak mampu mengikuti program sekolah biasa, namun ia masih memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pendidikan. Contoh kemampuan yang dapat dikembangkan pada anak retardasi mental ringan, yaitu : membaca, menulis, mengeja dan berhitung, dan menyesuaikan diri, komunikasi dan tidak menggantungkan diri pada orang lain. Jadi, anak retardasi mental ringan ini mampu dididik dan dapat dilatih dalam bidang-bidang sosial.

### **Kriteria Intellectual Developmental Disorder**

*Intellectual disability* adalah gangguan selama periode perkembangan termasuk gangguan intelektual dan kurangnya fungsi adaptasi konseptual, sosial dan praktik. Dalam DSM V dijelaskan setidaknya ada 3 kriteria seseorang dapat disebut mengalami gangguan ini, antara lain :

- a. Kurangnya fungsi intelektual seperti memberikan alasan, pemecahan masalah, perencanaan, berpikir abstrak, penilaian, pembelajaran akademik, dan belajar dari pengalaman. Kesemuanya ini didasarkan pada assessment klinis dan tes intelegensi standar individual.
- b. Kurangnya fungsi adaptasi dalam memenuhi standar sosiokultural untuk mandiri dan memberikan respon sosial. Tanpa ada dukungan bagi subjek, maka akan menyebabkan hambatan dalam satu atau lebih aktivitas harian seperti

komunikasi, partisipasi sosial, dan hidup mandiri di tengah lingkungan seperti rumah, sekolah, kerja dan komunitas.

c. Terhambatnya fungsi intelektual dan adaptasi selama masa perkembangan

### **Social Skill Anak IDD Ringan**

Kurangnya keterampilan sosial adalah kriteria untuk mendefinisikan orang dengan IDD sebagai kerusakan mental. Dalam banyak definisi, Mengenai sifat IDD jelas dinyatakan bahwa mendukung orang-orang ini menumbuhkan keterampilan sosial mereka adalah wajib. Manual Diagnostik dan Statistik Gangguan Mental, DSM 5, menyatakan bahwa ini adalah tentang defisit mental disertai dengan kekurangan menyangkut fungsi adaptif. Kemudian disebutkan kriteria yang diperlukan untuk diagnosis gangguan pertumbuhan. Salah satunya adalah keterbatasan dari kemampuan mental umum dibandingkan dengan usia dan kelompok sosial orang tersebut dalam aktivitas sehari-hari mereka (komunikasi, sosial partisipasi, fungsi umum di sekolah atau di tempat kerja, kemandirian pribadi di rumah, dan sosial mereka lingkungan) (American Psychiatric Association, 2013)

Anak-anak dengan down sindrom menunjukkan keterampilan sosial yang lebih baik daripada anak IDD tidak spesifik (Walz & Benson, 2002). Sosial anak-anak dengan IDD ringan ditemukan mengalami keterbatasan dibandingkan dengan anak-anak yang berkembang secara normal. Salah satu temuan awal adalah bahwa anak-anak dengan IDD ringan memulai lebih sedikit interaksi sosial dan menunjukkan lebih sedikit respons terhadap teman sebaya daripada yang biasanya dikembangkan anak-anak normal (Guralnick & Weinhouse, 1984; Strain, 1984). Dalam sebuah studi berbasis populasi baru-baru ini (Dekker, Koot, van der Ende, & Verhult, 2002) dari 1.041 anak-anak berusia enam hingga delapan belas tahun dengan IDD ringan, masalah-masalah sosial merupakan salah satu perilaku paling menonjol yang membedakan penarikan diri dari teman sebaya mereka yang tidak cacat.

Penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan IDD ringan di sekolah umum tidak selalu memadai, karena kemampuan sosial mereka tidak memadai dan karena itu diperlukan intervensi (Schwab, Gebhardt, Krammer, & Gasteiger-Klicpera, 2015). Berdasarkan beberapa literatur diatas diketahui bahwa keterampilan sosial anak IDD

ringan mengalami masalah bahkan dibandingkan dengan anak dengan masalah perkembangan yang lain seperti *down syndrome*.

## **BERMAIN**

### **Definisi Bermain**

Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela, dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Hurlock, 1978). Bermain juga merupakan media yang baik untuk belajar karena menyenangkan, sukarela dan secara intrinsik memotivasi, fleksibel dengan orientasi non-literal, dengan bermain anak-anak akan berkata-kata (berkomunikasi) yang membutuhkan keterlibatan aktif (Kossyvakaki & Papoudi, 2016).

Bermain adalah perilaku anak yang diarahkan secara pribadi, dimotivasi dari dalam oleh kebutuhan dan keinginan. Bermain bisa menyenangkan atau serius. Melalui permainan, anak-anak menjelajahi dunia sosial, dan imajiner serta hubungan mereka dengan yang lain, mengelaborasi berbagai respons fleksibel terhadap tantangan yang mereka hadapi. Dengan bermain anak-anak belajar dan berkembang sebagai individu, dan sebagai anggota komunitas (Kernan, 2015).

Selanjutnya Ginsberg (2007) mengatakan bahwa bermain secara populer dianggap sebagai perilaku menyenangkan yang spontan, semata-mata untuk hiburan, namun itu jauh lebih dari itu. Bermain adalah pusat dari perkembangan kognitif, motorik, linguistik, emosional dan sosial anak yang sehat.

Berdasarkan beberapa definisi bermain yang telah dipaparkan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan, dapat mengeksplor beberapa aspek seperti sosial, motorik, linguistik dan kognitif yang dikemas dalam dunia anak.

### **Karakteristik Bermain**

Bagi anak-anak bermain adalah sarana untuk mengubah kekuatan potensial di dalam dirinya menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan. Selain itu bermain juga dapat menjadi sarana penyaluran energi yang sangat baik bagi anak. Oleh karena itu

kegiatan bermain pada anak hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut (Hartati, 2005)

- a. Menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun psikis
- b. Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan. Anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya
- c. Bermain itu sifatnya spontan, sesuai dengan yang diinginkannya saat itu
- d. makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

### **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Bermain**

Menurut Supartini (2004), ada beberapa faktor yang mempengaruhi terapi bermain pada anak. Pertama adalah tahap perkembangan anak. Aktivitas bermain yang tepat dilakukan anak, yaitu sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan. Tentunya permainan anak usia bayi tidak lagi efektif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah. Demikian juga sebaliknya karena pada dasarnya permainan adalah alat stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Status kesehatan anak juga mempengaruhi aktivitas bermain, karena untuk melakukan aktivitas bermain diperlukan energi (Wong, et al, 2008). Walaupun demikian, bukan berarti anak tidak perlu bermain pada saat sedang sakit. Kebutuhan bermain pada anak sama halnya dengan kebutuhan bekerja pada orang dewasa. Yang penting pada saat kondisi anak sedang menurun atau anak terkena sakit, bahkan dirawat di rumah sakit, orang tua dan perawat harus jeli memilihkan permainan yang dapat dilakukan anak sesuai dengan prinsip bermain pada anak yang sedang dirawat di rumah sakit (Supartini, 2004).

Ada beberapa pandangan tentang konsep gender dalam kaitannya dengan permainan anak. Dalam melakukan aktivitas bermain tidak membedakan jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Semua alat permainan dapat digunakan oleh anak laki-laki atau perempuan untuk mengembangkan daya pikir, imajinasi, kreativitas, dan kemampuan sosial anak. Akan tetapi, ada pendapat yang meyakini bahwa permainan adalah salah satu alat untuk membantu anak mengenal identitas diri sehingga sebagian alat permainan anak perempuan tidak dianjurkan untuk digunakan oleh anak laki-laki. Hal ini dilatarbelakangi oleh alasan adanya tuntutan perilaku yang berbeda antara laki-laki dan perempuan dan hal ini dipelajari melalui media permainan (Supartini, 2004).

Selain itu, lingkungan tempat bermain juga mempunyai pengaruh besar dalam mencapai perkembangan anak yang optimal. Lingkungan yang penuh kasih sayang dan fasilitas yang cukup dalam membentuk rangsangan, membuat dampak yang besar dalam meningkatkan taraf kecerdasan anak. Stimulasi lingkungan yang baik akan menyebabkan penambahan ketebalan korteks otak, jumlah sinaps dan penambahan pembuluh kapiler di otak (Parson, 2015). Alat dan jenis permainan juga perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain anak. Alat yang dipilih harus sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak. Label yang tertera pada mainan harus dibaca terlebih dahulu sebelum membelinya, apakah mainan tersebut aman dan sesuai dengan usia anak. Alat permainan yang harus didorong, ditarik dan dimanipulasi akan mengajarkan anak untuk dapat mengembangkan kemampuan koordinasi alat gerak (Supartini, 2004).

### **Permainan Ular Tangga Modifikasi**

Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan khususnya pada materi pengembangan keterampilan sosial.

Ular tangga pada umumnya terdiri atas satu petak permainan yang berisi kotak-kotak yang harus dilewati oleh para pemain dengan menggerakkan bidak setelah sebelumnya memutar dadu terlebih dahulu. Permainan ini juga dapat dilengkapi dengan warna, gambar dan kartu yang menarik serta berhubungan dengan pesan yang disampaikan dengan tulisan, tulisan yang tidak terlalu padat yang berhubungan dengan isi pelatihan keterampilan sosial. Permainan ini sangat mudah untuk dimainkan, mendidik dan menghibur anak-anak.

Menurut Faisal (2010) permainan ular tangga memiliki keunggulan, antara lain :

- a. Permainan ular tangga dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena menyenangkan dan menarik bagi anak-anak
- b. Permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan siswa salah satunya perkembangan *social skill*
- c. Permainan ular tangga dapat merangsang anak memecahkan masalah dan melatih sosialisasi

- d. Mudah untuk dilakukan, sederhana, menghibur, interaktif dan fleksibel untuk dimainkan di luar atau di dalam ruangan.
- e. Mengembangkan intelektual anak seperti berhitung, mempelajari bentuk dan ukuran, arah kiri-kanan atas-bawah.
- f. Dapat mengatur tingkah lakunya sendiri, menilai kemampuan yang dimilikinya dan orang lain.

### **Kerangka Berpikir**

Dalam kajian penelitian tentang pelatihan keterampilan sosial, LeCroy (1994) menemukan banyak penelitian yang memberi dukungan empiris terhadap jenis intervensi ini. Misalnya, Sarason dan Ganzer (1973) menemukan bahwa beberapa orang yang menerima pelatihan keterampilan sosial memiliki peningkatan locus of control serta tingkat residivisme yang lebih rendah. Beberapa studi perbandingan menunjukkan bahwa pelatihan keterampilan sosial efektif dalam intervensi preventif (LeCroy, 1983). Misalnya, Schinke (Schinke & Gilchrist, 1979) menemukan pelatihan keterampilan sosial efektif dalam pencegahan penyalahgunaan zat. Berangkat dari penemuan di atas maka peneliti berasumsi bahwa pelatihan keterampilan sosial juga akan memiliki pengaruh untuk peningkatan keterampilan sosial anak dengan IDD.

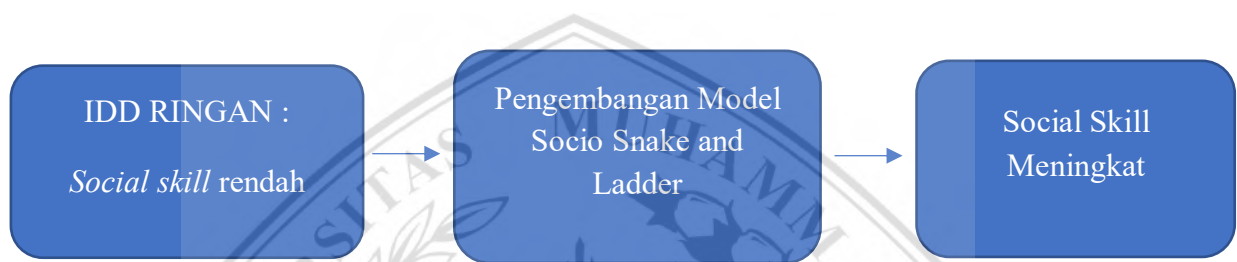
Pelatihan keterampilan sosial umumnya dilakukan dalam kelompok karena beberapa alasan. Alasan utamanya adalah keterampilan sosial ditunjukkan melalui interaksi sosial dan perilaku, dan kelompok adalah lingkungan alami untuk mengamati, belajar, dan mempraktekkan keterampilan ini. Manfaat tambahan termasuk kesempatan untuk umpan balik dan dorongan saat mempraktekkan keterampilan, motivasi melalui interaksi dengan teman sebaya, dan kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan dengan berbagai orang yang memiliki kualitas dan gaya berbeda (LeCroy, 1994).

Permainan adalah cara yang sangat efektif untuk mengajarkan keterampilan sosial kepada anak-anak, baik mereka secara khusus menangani keterampilan sosial atau hanya permainan anak sehari-hari. Utay dan Lampe (1995) mempelajari efek *game play* pada siswa yang memiliki *learning disabilities*, dan menemukan bahwa kenyataannya adalah sebanding untuk kelompok yang memainkan game yang secara khusus menangani masalah keterampilan sosial dan berbagai kelompok bermain pada permainan pendidikan lainnya. Beberapa Keterampilan yang digunakan dalam bermain game adalah memulai



interaksi, mengatasi situasi tidak menyenangkan, meminta bantuan, kerja sama, kesepakatan dan menangani kesuksesan (Asher & Rose, 1997). Salah satu permainan yang memenuhi kriteria untuk keterampilan sosial adalah permainan ular tangga karena dimainkan secara berkelompok dan dapat disematkan berbagai konten didalam kolom-kolomnya.

Melalui beberapa fakta diatas peneliti berasumsi bahwa permainan ular tangga dapat membantu anak IDD untuk meningkatkan *social skill*. Dengan beberapa modifikasi pada permainan ular tangga diharapkan anak IDD dapat belajar *social skill* secara lebih ringan dan menyenangkan. Berikut adalah bagan kerangka berpikir dari penelitian ini :



Bagan 1. Kerangka Berpikir

### Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah pengembangan model *socio snake and ladder* (SSL) valid, aplikatif dan efektif diberikan pada anak IDD ringan untuk meningkatkan keterampilan sosial.

### METODE PENELITIAN

#### Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* yaitu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang keilmuan. Langkah-langkah pada proses ini dikenal sebagai siklus R&D yang terdiri dari pengkajian hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen produk yang akan dikembangkan. Penelitian ini menguji coba model permainan ular tangga modifikasi (*socio snake and ladder*) untuk menstimulasi keterampilan sosial anak *Intellectual Developmental Disorder* (IDD) ringan. Dalam mengembangkan produk, dilakukan analisis permasalahan kemudian membuat formula baru, setelah itu diuji kevalidan dari produk tersebut dan diujikan di lapangan kemudian dievaluasi, setelah

dilakukan perbaikan atas model yang dikembangkan kemudian dilakukan pengujian keefektifan produk yang dikembangkan agar dapat berfungsi di masyarakat (Sugiyono, 2011).

### **Subjek penelitian**

Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan berfokus pada orang-orang dengan karakteristik tertentu untuk membantu penelitian yang relevan (Etikan, 2017). Subjek pada penelitian ini telah melalui tahap pengukuran *social skill* (rendah) dan diagnosis terkait IDD ringan yang diderita. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini belum pernah mendapatkan intervensi apapun terkait *social skill* sehingga perlu diberikan intervensi melalui SSL untuk memudahkan subjek dalam meningkatkan *social skill*.

Subjek dibagi dalam dua kelompok, yaitu eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen diberikan intervensi dengan permainan SSL sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan SSL. Pembagian dua kelompok bertujuan untuk membandingkan apakah terjadi perbedaan *social skill* pasca intervensi pada masing-masing kelompok untuk mengetahui efektivitas model SSL.

### **Variabel dan instrument penelitian**

Variabel penelitian ini adalah *social skill*. Definisi operasional *social skill* adalah salah satu keterampilan yang mempelajari tentang cara berkomunikasi, keterlibatan, empati, kerjasama, tanggung jawab, kontrol diri dan asertivitas. Sedangkan definisi konseptual *social skill* adalah kemampuan seseorang dalam berhubungan dan berfungsi di lingkungannya.

Bentuk media SSL merupakan adaptasi dari permainan ular tangga. Adapun instrument penelitian yang digunakan berupa *Social Skill Rating Scale* (SSRS) yang dibuat oleh Gresham & Elliot (2008). Skala diberikan 2 kali yakni pada sebelum dan sesudah intervensi. Skala ini berjumlah 23 item dari 7 aspek *social skill* yang diisi oleh guru. Terdapat 3 pilihan jawaban (0 = sangat jarang-tidak pernah, 1 = Kadang-kadang, 2 = Sering). Cara skoring SSRS adalah dengan menjumlahkan seluruh hasil yang didapatkan pada setiap item. Validitas dan reliabilitas SSRS telah teruji dengan baik di

beberapa negara dan jurnal-jurnal penelitian. Keandalan dinilai melalui *alpha Cronbach* 0,87 untuk skala total (Mota, Matos, Lemos, 2015). Berikut adalah *blue print* SSRS :

Tabel 1. Blue print SSRS

No	Aspek	Item
1	Komunikasi	1,2,3,4,5
2	Asertivitas	9,10,11
3	Tanggung Jawab	12,13,14,15
4	Kerjasama	19, 20
5	Empati	6,7,8
6	Keterlibatan	16,17,18
7	Kontrol Diri	21,22,23

### Prosedur Penelitian

Randers (1980) mengatakan ada 4 tahap prosedur dalam penelitian pengembangan produk, yaitu :

1. Tahap konseptualisasi, peneliti melakukan *review literature* terkait penanganan untuk menanganani masalah *social skill* anak IDD
2. Tahap formulasi, membuat perencanaan terkait dengan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan. Pada tahap ini dilakukan penyusunan sebuah prosedural model berupa formulasi yang telah dikembangkan yang mana formulasi tersebut dibuat untuk meningkatkan *social skill* anak IDD
3. Tahap testing, dilakukan uji validitas isi dari model pengembangan yang telah dirancang dengan cara memberikan lembar penilaian kepada para ahli sesuai dengan tema pengembangan yang telah dirancang. Setelah melakukan penilaian validitas isi dan konstruk, kemudian dilakukan revisi terkait model yang telah diajukan berdasarkan penilaian para ahli.
4. Tahap implementasi, terkait dengan penyebarluasan produk yang telah dikembangkan. Penyebarluasan dapat dilakukan terhadap bidang-bidang terkait. Pada penelitian ini produk dapat diimplementasikan pada bidang psikologi, pendidikan dan sosial.

### Analisis Data

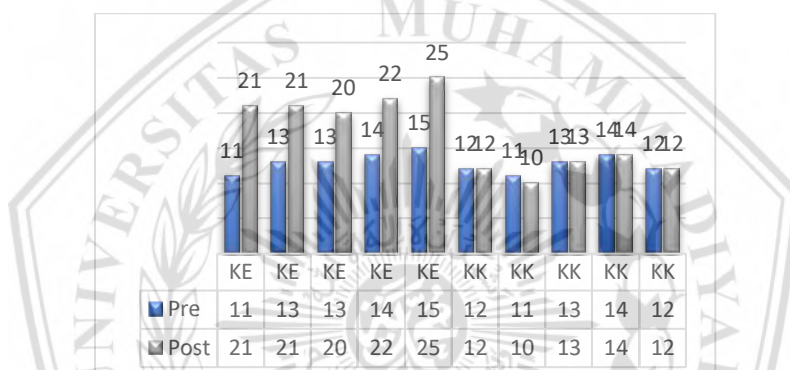
Analisis data yang dilakukan adalah analisis non parametrik. Analisis non parametrik digunakan ketika prosedur statistik data tidak berdistribusi normal seperti data parametrik (Neideen & Brasel, 2007). Analisis non parametrik yang digunakan pada penelitian ini

adalah uji Mann Whitney dan uji Wilcoxon. Uji Mann Whitney bertujuan untuk melihat perbedaan dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sedangkan Uji Wilcoxon digunakan bertujuan untuk melihat perbedaan pre-test dan post-test pada dua kelompok tersebut. Uji Kappa digunakan dalam perhitungan *expert judgment* untuk menguji reliabilitas modul pengembangan. Dalam proses ini, peneliti menggunakan program SPSS versi 20.0 *for windows*.

## HASIL PENELITIAN

### Deskripsi data penelitian

Grafik dibawah ini adalah data yang menggambarkan perbedaan pre-post test *social skill* kelompok eksperimen dan kontrol.



Grafik 1. Pre-post test *social skill* kelompok eksperimen dan kontrol

Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa *social skill* saat pre-test keseluruhan subjek adalah rendah (homogen). Pasca intervensi *social skill* kedua kelompok kembali di ukur dan terlihat perbedaan *social skill* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan *social skill* dari rendah (0-15) menjadi sedang (16-31). Sedangkan kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan *social skill*.

### Uji Hipotesis

Perbedaan skor kedua kelompok dapat dilihat pada  $\bar{X}$  uji Wilcoxon saat pre-post test. Pada pre-test kelompok eksperimen di dapat nilai  $\bar{X}$  sebesar 13.20 dan  $\bar{X}$  saat post test sebesar 21.80. Sedangkan pada pre test kelompok kontrol di dapat  $\bar{X}$  sebesar 12.40 sedangkan  $\bar{X}$  post test sebesar 12.20. Didukung dengan hasil uji Mann Whitney yang dilakukan pasca intervensi terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

menunjukkan nilai Mann-Whitney U adalah 0,000, skor p Value sebesar 0,007 sedangkan nilai probabilitas sebesar 0,05. Sehingga  $0,007 < 0,05$ . Terdapat perbedaan *social skill* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa peningkatan *social skill* kelompok eksperimen terjadi karena pemberian SSL dan hipotesis penelitian diterima.

### Hasil Uji Kappa Modul (*Expert Judgement*)

Pada pengembangan model ini, validitas isi dan validitas konstruk menggunakan metode *expert judgement* atau penilaian pakar sesuai dengan bidangnya. Pakar pertama adalah seorang praktisi, Psikolog yang bekerja di RS.Syaiful Anwar Malang. Beliau memiliki yayasan *House of Fatimah*, yayasan terapi dan belajar anak berkebutuhan khusus. Pakar kedua adalah seorang akademisi psikolog pendidikan yang mengajar di Universitas Mulawarman. Dengan menggunakan 2 orang pakar, didapatlah hasil berikut ini.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli**

No.	No. Item	Skor Pakar 1	Skor Pakar 2
1.	1.1	4	4
2.	1.2	4	4
3.	2.1	4	4
4.	2.2	4	4
5.	2.3	4	3
6.	3.1	4	3
7.	3.2	4	3
8.	3.3	4	3
9.	3.4	4	3
10.	3.5	4	4
11.	3.6	4	4
12.	3.7	4	4
13.	4.1	4	4
14.	4.2	4	4
<b>Jumlah</b>		56	50
<b>Rata-rata</b>		4.00	3.12
<b>Jumlah Rerata</b>		7.12	
<b>Rerata</b>		3.56	

Penilaian diatas merupakan penilaian pakar berdasarkan modul yang telah dibuat, dimana pakar diminta untuk mengisi lembar validasi modul dan memberikan penilaian, dimana nilai (1) bila dinilai sangat tidak sesuai, nilai (2) bila dinilai tidak sesuai, nilai (3) bila dinilai cukup sesuai, nilai (4) bila dinilai sesuai dan nilai (5) bila dinilai sangat sesuai. Berdasarkan nilai dari kedua pakar diambil rerata sehingga diperoleh nilai sebesar 3.56

yang artinya masuk dalam kategori cukup sesuai. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul yang telah disusun sesuai dengan konstruk teori.

Untuk menguji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menghitung *inter-rater reliability*, yaitu reliabilitas yang dilihat dari tingkat kesepakatan (*agreement*) antara *rater* (penilai). *Inter-rater reliability* (IRR) adalah yang akan memberikan gambaran (berupa skor) tentang sejauh mana tingkat konsensus atau kesepakatan yang diberikan ahli/pakar. Koefisien IRR yang digunakan adalah koefisien kesepakatan Cohen Kappa (K). *rater* dalam penelitian ini adalah 2 orang pakar dalam menilai modul SSL untuk *social skill* IDD ringan. Seorang *rater* merupakan seorang akademisi dan seorang lainnya adalah seorang praktisi. Berikut tabel hasil uji Kappa :

**Tabel 3. Uji Kappa**

		Symmetric Measures			
		Value	Asymp. Std. Error <sup>a</sup>	Approx. T <sup>b</sup>	Approx. Sig.
Measure of Agreement	Kappa	.701	.150	3.686	.000
N of Valid Cases		14			

Diketahui koefisien reliabilitas antar *rater* (Kappa) yaitu .701 yang dapat diinterpretasikan dalam kategori baik (*substantial agreement*) karena nilai koefisien Kappa berada antara 0.61 – 0.80. Dengan demikian terdapat kesepakatan antar ahli yang baik maka modul SSL untuk *social skill* anak IDD ringan dapat dikatakan telah valid dan reliabel.

## PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan *social skill* anak IDD ringan dengan melalui permainan SSL. Anak IDD ringan membutuhkan bantuan lebih untuk mengembangkan *social skill* dibandingkan anak normal karena keterbatasan intelektual. Defisit keterampilan sosial seperti yang terjadi pada subjek membuat mereka cenderung menutup diri dari lingkungan, menjadi korban dalam pergaulan, terabaikan, pasif atau mengalami agresivitas, harga diri rendah dan sebagainya. Mereka juga cenderung takut atau tidak tahu bagaimana memulai suatu interaksi atau aktivitas karena keterbatasan *social skill*.

*Social skill* adalah hal penting karena berdampak langsung dalam kehidupan sehari-hari. Banyak penemuan yang membuktikan bahwa *social skill* yang kurang akan berdampak negatif bagi kehidupan seseorang. Dekker, Koot, Ende, & Verhulst (2002), berpendapat bahwa keterampilan sosial adalah dasar untuk bergaul dengan orang lain. Artinya, tanpa keterampilan sosial yang baik individu akan kesulitan dalam menjalankan kehidupan karena dalam keseharian seseorang tidak terlepas dari peran atau hubungan dengan orang lain khususnya pada anak IDD yang pada dasarnya mengalami hambatan sehingga mempengaruhi *social skill* nya.

Seperti yang dikatakan Isawumi & Oyundoyin (2016) bahwa orang dengan cacat intelektual biasanya mengalami banyak masalah dalam hubungannya dengan orang lain. Masalah-masalah ini mengakibatkan kesulitan dalam penyesuaian masyarakat dan kualitas hidup yang miskin. Bagi banyak pelajar dengan disabilitas intelektual, fungsi sosial yang buruk terkait dengan keterampilan sosial yang tidak memadai. Misalnya, banyak yang kesulitan memulai percakapan. Oleh karena itu, dikembangkanlah suatu model permainan (SSL) untuk membantu anak IDD ringan meningkatkan *social skill*.

Hipotesis penelitian ini terbukti positif dengan hasil uji Kappa  $P = 0.701$  yang menandakan bahwa konstruk permainan SSL reliabel sehingga dapat meningkatkan *social skill* kelompok eksperimen yang diberikan intervensi selama sembilan sesi. Sedangkan kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan. Kemajuan *social skill* subjek dapat dilihat dari hasil perbandingan uji Mann Whitney dari masing-masing kelompok. Nilai koefisien uji Mann Whitney adalah 0,000 dan skor  $P = 0,007$ , dan nilai probabilitas adalah 0,05. Sehingga  $0,007 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan *social skill* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pada penelitian ini ada beberapa faktor penunjang keberhasilan intervensi untuk meningkatkan *social skill*. Faktor pertama adalah media yang digunakan. Melalui SSL subjek mendapat intervensi yang menyenangkan sehingga tidak terasa berat, terbebani atau bosan karena tidak menarik. Seperti yang dikatakan Hartati (2005) bahwa bermain adalah sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal. Sebab bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak. Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi



anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya dengan cara yang menyenangkan.

Selanjutnya adalah karena faktor intervensi yang dilakukan secara berkelompok. Hal ini membuat para subjek memiliki ikatan emosional yang baik, mendukung satu sama lain, meramaikan permainan dan melatih *social skill* itu sendiri. (Siu, 2009) menyatakan, permainan dalam grup menyediakan cara bagi anak-anak untuk berhubungan dengan orang lain. Permainan kelompok efektif untuk anak-anak dalam masa perkembangan, terutama digunakan pada anak-anak untuk membantu meningkatkan keterampilan sosial. Ini juga digunakan untuk membantu anak-anak terhubung dengan teman sebaya lain yang sedang mengalami pengalaman yang sama dan menghadapi tantangan serupa.

Pemberian *reinforcement* selama intervensi juga sangat membantu kesuksesan intervensi ini. Subjek mendapat pujian dan apresiasi serta dukungan ketika menjalani intervensi sehingga muncul rasa percaya diri dan rasa senang untuk melakukan *social skill* yang didapat dalam permainan. Elliot & Gresham (2001) menyatakan bahwa kurangnya faktor penguat (*reinforcement*) dari lingkungan untuk menampilkan perilaku yang diharapkan juga salah satu faktor yang dapat berkontribusi dalam defisit keterampilan sosial seorang anak. Oleh karena itu, *reinforcement* seperti pujian, senyuman, tepukan tangan, pengakuan dan juga acungan jempol sangat penting dilakukan bila anak menampilkan perilaku yang diharapkan.

Permainan SSL juga menuntut anak untuk berlatih memperagakan (*role play*) beberapa *social skill* sehingga anak dapat secara langsung mengetahui dan melakukannya dengan benar. Elliot & Gresham (2001) mengatakan bahwa salah satu penyebab rendahnya *social skill* anak adalah karena *lack of practice or feedback*. Banyak anak yang mengalami defisit dalam keterampilan sosial disebabkan oleh kurangnya kesempatan untuk melatih keterampilan baru dan jarang menampilkan perilaku tersebut sehingga ia kurang mendapatkan umpan balik dari perilaku yang ditampilkan. Dalam *socio snake and ladder* anak di giring untuk mempraktekkan *social skill* sekaligus diberi *feedback* yang benar agar subjek mengerti mana yang benar dan salah.

Petunjuk dan kesempatan yang diberikan dalam permainan membantu subjek untuk menyesuaikan *social skill* dalam berbagai setting. Seperti yang dikatakan Elliot & Gresham (2001) bahwa salah satu faktor defisit keterampilan sosial adalah kurangnya petunjuk atau kesempatan (*lack of cues or opportunities*). Maka dalam permainan SSL

subjek diberi serangkaian petunjuk dan kesempatan dalam beberapa setting untuk memfasilitasi keterampilan sosial di seluruh lingkungan dan situasi. Dengan diberikannya petunjuk dan kesempatan, subjek dapat lebih terarah dan secara langsung berlatih atau mengerti beberapa keterampilan sosial.

Penelitian sebelumnya telah menemukan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS (Maisyaroh, 2014). Permainan ular tangga juga telah terbukti dalam mengembangkan kognisi siswa dengan kesulitan belajar (Nachiappan et al., 2014). Penelitian terkait juga dilakukan pada bidang kedokteran yaitu menggunakan ular tangga untuk menambah pengetahuan mengenai kebersihan gigi dan mulut pada anak SD (Labibah, Nurhapsari, 2017).

Dengan demikian terbukti bahwa anak IDD cenderung memiliki *social skill* yang rendah. Seperti yang dikatakan Karra (2013) anak IDD menunjukkan keterlambatan perkembangan seperti terlambat tersenyum, bergerak, menunjukkan minat pada hal-hal, duduk, dan berjalan. Mereka mengalami keterbelakangan mental sering berisiko mengalami kesulitan dalam perkembangan sosial dan emosional. Anak-anak ini tidak memiliki keterampilan sosial dan bahasa yang diperlukan untuk memulai dan menjaga hubungan. Sosial anak-anak IDD ditemukan terbatas dibandingkan dengan anak-anak normal.

## **SIMPULAN DAN IMPLIKASI**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *socio snake and ladder* (SSL) layak dalam pengujian suatu model R&D dan dapat meningkatkan *social skill* anak IDD ringan. Hasil ini terlihat dari nilai uji Kappa dan peningkatan skor *social skill* kelompok eksperimen saat pretest dan post test. Selain itu, adanya perbedaan *social skill* saat dilakukan uji beda dengan Uji Mann Whitney antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kekurangan pada penelitian ini adalah pada konten kolom SSL masih ada beberapa konten yang masih sulit dipahami anak IDD ringan sehingga membutuhkan kecakapan lebih dari fasilitator dalam menjalankan proses intervensi. Beberapa teknis untuk tugas fasilitator dalam jurnal juga perlu disempurnakan khususnya dalam penugasan fasilitator. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah untuk menggunakan konten yang lebih variatif dan lebih mudah dipahami anak IDD ringan sehingga proses intervensi

tidak terasa berat bagi subjek. Fasilitator juga direkomendasikan untuk memiliki asisten agar dapat membantu dan memudahkan proses intervensi.



## DAFTAR PUSTAKA

- AAMR. (2002). *Mental retardation children*. (online). Diakses pada 21 Juli 2018. Tersedia://<http://www.depression-doctor.com/learning-disability.mildmental-retardation.html/>
- Alavi, S. Z., Savoji, A. P., & Amin, F. (2013). The effect of social skills training on aggression of mild mentally retarded children. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 84, 1166–1170. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.720>.
- Al – Khin. (2007). *Imam nawawi : Syarah dan terjemah riyadhus shalihin*. Jakarta : Al - I'tishom.
- Al – Albani. (2005). *Ringkasan shahih muslim*. Jakarta : Gema Insani.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder edition "DSM-5"*. Washinton DC: American Psychiatric Publishing. Washinton DC.
- Asher, S., & Rose, A. (1997). *Promoting children's social-emotional adjustment with peers*. In P. Salovey & S. Sluyter (Eds.), *Emotional development and emotional intelligence* (pp. 196–224). New York: Harper Collins.
- Azizah, N., Susanto, T., & S, L. A. (2015). Pengaruh terapi bermain SCL terhadap keterampilan mencuci tangan siswa kelas 1 dan 2 di SDN Pakusari 2 kabupaten Jember (the effect of scl (snake, cards, and ladders) games therapy elementary school of pakusari 2 jember district ). *Jurnal Pustaka Kesehatan*, 3(2), 295–302.
- Baczala, D. (2016). Social skills of individuals with intellectual disabilities. *International Journal of Psycho-Educational Sciences*, 5(2), 68–77.
- Brown, W. H., & Conroy, M. A. (2011). Young children with developmental delays : our reflection and vision for the future. *Journal of Early Intervention*, 33(4), 310–320.
- Dekker, M. C., Koot, H. M., Ende, J. Van Der, & Verhulst, F. C. (2002). Emotional and behavioral problems in children and adolescents with and without intellectual disability. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 8, 43:8 1087–1098.
- Dekker, M. C., Nunn, R. J., Einfeld, S. E., Tonge, B. J., & Koot, H. M. (2002). Assessing emotional and behavioral problems in children with intellectual disability : revisiting the factor structure of the developmental behavior checklist. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 32(6).
- Elliot & Gresham. (2001). from the SAGE Social Science Collections . All Rights Reserved . *School Psychology International*, 12, 63–83.
- Elliott, S. N., Malecki, C., & Demaray, M. K. (2001). New directions in social skills assessment and intervention for elementary and middle school students. *Eduational Journal*, 9(1), 19–32. <https://doi.org/10.1207/S15327035EX091>

- Emerson, E., Kiernan, C., Alborz, A., Reeves, D., Mason, H., Swarbrick, R., Hatton, C. (2001). The prevalence of challenging behaviors: a total population study. *Research in Developmental Disabilities*, 22, 77–93.
- Etikan, I. (2017). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistic*, 5(1), 1–4. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- Florian, L., & Linklater, H. (2010). Preparing teachers for inclusive education: Using inclusive pedagogy to enhance teaching and learning for all. *Cambridge Journal of Education*, 40(4), 369–386. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2010.526588>
- Gillberg, C., & Grufman, M. (1986). Psychiatric disorders in mildly and severely mentally retarded urban children and adolescents: epidemiological aspects. *British Journal of Psychiatry*, 149, 68–75.
- Ginsberg, K. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119, 182. [doi:10.1542/peds.2006-2697](https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697)
- Grenn, Richard. 2009. *Aktivitas, permainan, dan ide praktis belajar ilmu sosial*. Erlangga: Indonesia.
- Gresham, F. M., & Elliott, S. N. (2008). Learning Disability. *Journal of Disability*, 22(2).
- Hall, T. M., Kaduson, H. G., & Schaefer, C. E. (2002). Fifteen Effective Play Therapy Techniques. *Professional Psychology: Research and Practice*, 33(6), 515–522. <https://doi.org/10.1037/0735-7028.33.6.515>
- Handayani. (2017). Permainan tradisional untuk pembelajaran sosial siswa. *Premiere Educandum*, 7(1), 39–46.
- Hartati Sofia. (2005). *Perkembangan belajar pada anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hurlock, E. (1978). *Child development, sixth edition*. New York: McGraw-Hill, Inc.
- Iknur & Bulbin. (2007). Abant Izzet Baysal University. *International Journal of Special Education*, 22(2), 7–18.
- Isawumi, O. D., & Oyundoyin, J. O. (2016). Home and school environments as determinant of social skills deficit among learners with intellectual disability in lagos state. *Journal of Education and Practice*, 7(20), 75–80.
- Karra, A. (2013). Social Skills of Children with Intellectual Disability attending home based program and Children attending regular special schools- A Comparative Study. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 2(8), 59–63.
- Kasim. (2017). Pengembangan panduan permainan tradisional bugis-makassar dalam meningkatkan keterampilan sosial Siswa. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 3(1), 45–52.

- Kernan, M. (2015). Play as a context for early learning and development. *A research paper*, 3(1), 30-42.
- Kossyvaki, L., & Papoudi, D. (2016). A review of play interventions for children with autism at school. *International Journal of Disability Development and Education*, 63(1), 45-63. <https://doi.org/10.1080/1034912X.2015.1111303>
- Kusumawardhani, A. (2013). *Buku ajar psikiatri, edisi kedua*. Jakarta: Balai Penerbit FKUI.
- Labibah Ani, Nurhapsari Arlina, M. R. (2017). Ular tangga modifikasi untuk gigi dan mulut. *Medali Jurnal*, 2.
- LeCroy, C. W. (1983). (Ed.). *Social skills training for children and youth*. New York: Haworth Press.
- LeCroy, C. W. (1994). Social skills training. In C. W. LeCroy (Ed.), *Handbook of child and adolescent treatment manuals*. New York: Lexington Books.
- Lindblad, I. (2013). *Mild intellectual disability. Diagnostic and outcome aspects*. Retrieved from <http://hdl.handle.net/2077/34073>
- Maisyaroh. (2014). Penerapan metode permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1 (1), 212-222.
- Mota Catarina Pinheiro, Matos Paula Mena, Lemos. M. S. (2015). Psychometric properties of the social skills questionnaire: portuguese adaptation of the student form (grades 7 to 12). *Psicooncologia*, 12(1), 19–38. <https://doi.org/10.5209/rev>
- Nabavi, R. T. (2016). Bandura's social learning theory & social cognitive learning theory theories of developmental psychology, *Phytotherapy Research*, 30(11), 1733–1744. doi:10.1002/ptr.5684
- Nachiappan, S., Rahman, N. A., Andi, H., & Zulkafaly, F. M. (2014). Snake and ladder games in cognition development on students with learning difficulties. *Review of Arts and Humanities*, 3(2), 217–229.
- Neideen, T., & Brasel, K. (2007). Understanding Statistical Tests. *Journal of Surgical Education*, 64(2), 93–96. <https://doi.org/10.1016/j.jsurg.2007.02.001>
- Nugraha, Y. A., Handoyo, E., & Sulistyorini, S. (2018). Traditional game on the social skill of students in the social science learning of elementary school. *Social Journal*, 7(2), 220–227.
- Parson, J. A. (2004, February 27-29.). Nursing and procedural play strategies for hospitalised children: A review of the literature. Paper presented at the 2nd Pacific Rim Conference. Growing, Learning, Healing: Partnerships for children's well-being, Crowne
- Razzaghi, E. M. (2014). A warm welcome to the diagnostic and statistical manual of mental disorders, fifth edition. *Iranian Journal of Psychiatry and Behavioral Sciencesl*, 8(2).

- Randers, J. (1980). Guidelines for model conceptualization. *Elements of the system dynamics method*, 117, 139.
- Sandra, M. 2010. Anak cacat bukan kiamat; metode pembelajaran dan terapi untuk anak berkebutuhan khusus. Yogyakarta: Katahati.
- Sarason A. & Ganzer D. (1973). Social skills training for adolescent social problems: a viable treatment alternative. *Journal of Adolescence*, 1(4), 319–329. doi:10.1016/s0140-1971(78)80035-9
- Sawitri, R. (2013). Penerapan modifikasi permainan ular tangga terhadap kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan pada anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 3(3).
- Schinke, S. P., & Gilchrist, L. D. (1979). *Life skills counseling with adolescents*. Baltimore: University Park Press
- Semrud-Clikeman. (2012). Semrud-Clikeman, Margaret (2007). Social competence in children . Book review. *Journal for Educational Research Online*, (4), 158–160.
- Siu, A. F. Y. (2009). Play Therapy Research. *International Journal of Play Therapy*, 18(1), 1–12. <https://doi.org/10.1037/a0013979>
- Sriningsih, N. 2009. *Pembelajaran matematika terpadu anak usia dini*, Bandung : Pustaka Sebelas.
- Sugiyono. 2011. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta
- Sukhodolsky, D. (2007). Handbook of intellectual and developmental disabilities. *Social Skills Training for Children with Intellectual Disabilities*, 24(1), 124–125. <https://doi.org/10.1093/arclin/acp004>
- Sukhodolsky, D. (2017). *Handbook of positive psychology in intellectual and developmental disabilities*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-59066-0>
- Supartini. 2004. *Buku ajar konsep dasar keperawatan anak*. Jakarta. EGC
- Utay, J., & Lampe, R. (1995). Use of a group counseling game to enhance social skills of children with learning disabilities. *Journal for Specialists in Group Work*, 20(2), 114–120
- VM, U., & Sukumaran, P. (2012). Functional Social Skills of Adults with Intellectual Disability. *Disability, CBR & Inclusive Development*, 23(2), 72–80. <https://doi.org/10.5463/dcid.v23i2.76>
- Walz N. C. & Benson B. A. (2002). Behavioural phenotypes in children with Down syndrome, Prader-Willi syndrome, or Angelman syndrome. *Journal of Developmental and Physical Disabilities* 14, 307–21
- Wong, et al. (2008). *Buku ajar keperawatan pediatric*. Jakarta: EGC.



### Hasil Intervensi Subjek AD

No	Tanggal	Sesi	Target	Sebelum	Proses	Sesudah
1	Sabtu, 1 Desember 2018	1 & 2 Aspek Komuni- kasi dan Asertivitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjalin kontak mata</li> <li>Mengerti kapan harus mengucapkan kata maaf</li> <li>Mengerti cara meminta tolong yang baik dan sopan</li> <li>Dapat memuji orang lain</li> <li>Dapat bernegosiasi dalam konflik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Subjek tidak menjalin kontak mata ketika berbicara dengan orang lain, cenderung tunduk atau melihat ke arah lain sambil malu-malu</li> <li>Subjek belum terbiasa meminta maaf ketika melakukan kesalahan</li> <li>Subjek tidak pernah mengucapkan “tolong” sebelum menyuruh orang lain</li> <li>Subjek mengerti kata-kata pujian tetapi sangat jarang memuji orang lain.</li> <li>Subjek cenderung pasif dalam bernegosiasi ketika menghadapi suatu pilihan atau konflik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Subjek bermain ular tangga modifikasi <i>socio snake and ladder</i> bersama dengan empat orang anak lainnya.</li> <li>Subjek mendapat kartu 1.1, 2.2, 2.5, 1.4, 1.2, 2.4</li> <li>Subjek menunjukkan performa paling baik dalam konten mengucapkan terima kasih</li> <li>Subjek masih malu-malu dalam konten memperkenalkan diri sambil menatap wajah/mata peserta lainnya</li> <li>Subjek mengalami kesulitan dalam konten protes ketika diperlakukan tidak adil. Praktikan perlu mencontohkan situasi agar subjek mengerti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Subjek sesekali berani berbicara dengan peserta lainnya sambil menatap wajah walaupun dalam waktu yang singkat</li> <li>Subjek memahami situasi yang memerlukan ucapan maaf</li> <li>Subjek mengerti bahwa menyuruh orang lain tanpa mengucapkan “tolong” adalah hal yang tidak sopan</li> <li>Subjek masih malu-malu ketika harus memuji peserta lainnya dan harus diarahkan</li> </ul>
2	Senin, 3 Desember 2018			<ul style="list-style-type: none"> <li>Subjek tidak pernah memberi semangat atau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Subjek bermain <i>socio snake and ladder</i> bersama 4 anak lainnya.</li> <li>Subjek mendapat dua kali kartu <i>game time</i> dengan bermain ular naga panjang dan lempar dadu sebut sesuatu.</li> <li>Subjek mendapat kartu 1.2, 2.3, 1.1, 1.3, 1.5, 2.5, 2.1</li> <li>Subjek mulai beradaptasi dengan permainan dan cukup antusias dalam bermain bersama anak lainnya</li> <li>Subjek dapat mengucapkan maaf dan tolong tanpa harus dijelaskan lebih rinci atau diberikan contoh.</li> <li>Subjek masih kurang dalam bernegosiasi ketika dihadapkan dengan konflik. Subjek masih bingung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Subjek mengerti tentang situasi meminta maaf dan tolong serta dapat mengucapkannya ketika di hadapkan dalam situasi tersebut</li> <li>Pada permainan lempar dadu sebut sesuatu subjek mengenali semua peserta dalam permainan dengan menyebut nama masing-masing anak dan menjalin kontak mata dengan peserta lain</li> <li>Subjek belum mampu menerapkan cara bernegosiasi dengan orang lain</li> <li>Setelah intervensi selesai guru melaporkan bahwa subjek mulai nyaman untuk di ajak berkomunikasi sambil menjalin kontak mata</li> </ul>
3	Selasa, 4 Desember	3 & 4 Aspek Empati	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat menghibur atau memberi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Subjek tidak pernah memberi semangat atau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Subjek bermain <i>socio snake and ladder</i> bersama 4 anak lainnya.</li> <li>Subjek mendapat kartu 3.1, 3.2, 4.2, 4.3, 4.5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Subjek mengerti bahwa sebelum bergabung sebaiknya meminta izin terlebih dahulu</li> </ul>

	2018	dan Keterlibatan	semangat kepada orang lain <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat mengajak orang lain bergabung dalam suatu aktivitas</li> <li>• Dapat bermain atau berteman dengan mudah dengan orang lain</li> <li>• Dapat melibatkan diri dalam suatu aktivitas dengan inisiatif sendiri</li> </ul>	mencoba menghibur orang lain <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek cenderung pasif di lingkungan pertemanan tanpa pernah mengajak dan melibatkan diri dengan inisiatif sendiri</li> <li>• Subjek tidak mudah berteman dengan orang lain karena pasif dan pemalu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek antusias ketika membuat gerakan dan peserta lainnya mengikuti</li> <li>• Subjek masih kesulitan dalam memperagakan menghibur teman, subjek harus diberi contoh dan arahan</li> <li>• Subjek diberitahu bahwa sebelum bergabung pada aktivitas yang sedang berlangsung seharusnya meminta izin terlebih dahulu</li> <li>• Subjek masih kebingungan memperagakan kata-kata untuk mengajak teman yang lain bergabung dalam aktivitas</li> <li>• Subjek mengikuti arahan dengan baik pada aspek-aspek yang kurang baik seperti mengajak teman bergabung dan dapat berteman dengan mudah</li> </ul>	pada aktivitas yang sedang berlangsung <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek masih belum dapat mempraktekkan cara menghibur orang lain dan harus diarahkan atau diberi contoh untuk ditiru</li> <li>• Subjek masih belum dapat mengajak orang lain bergabung dengan aktivitasnya</li> <li>• Subjek masih malu-malu dalam mempraktekkan memulai percakapan untuk berteman dengan orang lain</li> </ul>
4	Rabu, 5 Desember 2018				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 4.1, 4.3, 3.5, 3.1, 3.2, 4.2</li> <li>• Subjek dapat mengatakan “ikut ya ?” ketika memperagakan hendak bergabung dalam aktivitas yang sedang berlangsung</li> <li>• Subjek masih kesulitan dalam menghibur dan memberi semangat pada orang lain, subjek perlu diarahkan untuk melakukannya</li> <li>• Subjek perlu diarahkan dan diberi contoh untuk ditiru ketika mengajak teman yang lain bergabung dalam suatu aktivitas</li> <li>• Subjek mengenali dan dapat menirukan beberapa emosi dasar seperti marah, bahagia dan sedih</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek dapat mempraktekkan dalam meminta izin untuk bergabung pada aktivitas yang sedang berlangsung dengan kata sederhana “ikut ya ?”</li> <li>• Subjek belum dapat secara mandiri memulai percakapan dan mengajak orang lain bergabung dalam aktivitasnya</li> </ul>
5	Kamis, 6 Desember 2018	5 & 6 Aspek Tanggung Jawab dan Kerjasama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersikap baik tanpa diawasi</li> <li>• Dapat menjaga properti orang lain</li> <li>• Mengakui kesalahan</li> <li>• Bertanggungjawab atas kesalahan yang diperbuat</li> <li>• Dapat berkegiatan dengan orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek masih sering kali tidak bertanggungjawab jika tidak diancam atau dipaksa seperti membereskan barang-barangnya</li> <li>• Jika merusak suatu barang, subjek tidak mengakuinya dan menuduh orang lain karena takut dimarahi</li> <li>• Jika membuat kesalahan terhadap milik orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 5.4, 5.5, 6.1, 6.4, 5.3, 5.2, 5.1</li> <li>• Subjek sangat antusias dalam kartu 6.2 yang bekerjasama dalam mengangkat teman bersama-sama</li> <li>• Subjek dapat mengambil makna kerjasama melalui permainan mengangkat teman bahwa jika dikerjakan bersama-sama akan terasa lebih ringan dan menyenangkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengerti bahwa ketika merusak barang milik orang lain ia harus mengakui dan meminta maaf.</li> <li>• Subjek mengerti bahwa bekerjasama membuat pekerjaan lebih mudah</li> </ul>
6	Jumat, 7 Desember 2018				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu</li> <li>• Subjek dapat mengerti bahwa tidak bertanggungjawab adalah hal yang keliru dan tidak disukai orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek dapat meminta maaf ketika melakukan kesalahan terhadap milik orang lain dan</li> </ul>

				subjek tidak mengganti atau setidaknya meminta maaf	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek diibaratkan sebagai orang yang meminjamkan pensil kepada teman kemudian pensilnya hilang. Subjek mengerti bahwa orang yang barangnya dirusak akan merasa sedih sehingga yang merusak harus menggantinya atau setidaknya mengakuinya.</li> <li>• Subjek mendapat konten <i>game time</i> tentang sebuah cerita anak yang bersikap baik tanpa di suruh akan mendapat kebaikan pula</li> </ul>	<p>terkadang berusaha menggantinya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek dapat bersikap baik seperti tetap kondusif dalam kelas ketika tidak ada guru dan merapikan bekas bermainnya tanpa disuruh</li> </ul>
7	Sabtu, 8 Desember 2018	7 Aspek Kontrol Diri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tetap tenang ketika di goda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek cenderung sulit bersikap wajar ketika ada teman yang mengganggu. Subjek akan membalas perilaku tersebut, berteriak atau melempar barang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 7.1, 7.3 7.4, 7.2</li> <li>• Subjek antusias ketika mendapat kartu 7.2 dan kooperatif dalam menunggu antrian <i>snack</i></li> <li>• Subjek diberitahu untuk berkata dengan baik-baik jika ada teman yang mengganggu, bukan dengan berteriak atau melempar barang karena orang yang mengganggu aku merasa tambah senang untuk mengganggu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek dapat menahan diri ketika diganggu oleh temannya atau diejek</li> <li>• Subjek dapat mengantri dengan lebih tertip dari sebelumnya</li> </ul>
8	Senin, 10 Desember 2018	8 Seluruh aspek <i>social skill</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek masih kurang dalam beberapa aspek seperti asetivitas khsusnya dalam bernegosiasi</li> <li>• Subjek masih belum dapat memuji atau menyemangati orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek masih lemah dalam beberapa aspek terutama asertivitas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapatkan kartu acak dari seluruh aspek <i>social skill</i></li> <li>• Subjek telah dapat menjawab atau merespon beberapa aspek seperti komunikasi dan keterlibatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengalami peningkatan yang cukup baik dalam aspek komunikasi seperti mengucapkan kata maaf ketika salah, mengucapkan tolong ketika meminta bantuan kepada orang lain</li> <li>• Subjek mengalami peningkatan dalam aspek kerja sama seperti dapat membereskan barang-barangnya tanpa disuruh, kondusif ketika ditinggalkan guru keluar kelas</li> </ul>
9	Sabtu, 15 Desember 2018	9 Terminasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Social Skill</i> subjek meningkat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengalami <i>social skill</i> yang rendah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasilitator menanyakan kepada subjek tentang apa saja yang telah dilakukan setelah permainan selesai. Keterampilan apa saja yang telah dilakukan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Social skill</i> meningkat ke taraf sedang</li> </ul>

**Subjek DZ**

No	Tanggal	Sesi	Target	Sebelum	Proses	Sesudah
1	Sabtu, 1 Desember 2018	1 & 2 Aspek Komunikasi dan Asertivitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menjalin kontak mata ketika berbicara</li> <li>• Dapat memuji orang lain</li> <li>• Menyatakan pendapat dengan jujur</li> <li>• Mampu bernegosiasi dalam konflik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek tidak menjalin kontak mata ketika berbicara dengan orang lain, melihat ke arah lain sambil malu-malu</li> <li>• Subjek tidak pernah memuji orang lain</li> <li>• Subjek cenderung mengikuti kemauan temannya dan tidak berani berkata jujur</li> <li>• Subjek tidak mengetahui cara bernegosiasi ketika menghadapi suatu pilihan atau konflik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 1.1, 2.2, 2.5, 1.4, 1.2</li> <li>• Subjek masih malu-malu dalam konten memperkenalkan diri sambil menatap wajah/mata peserta lainnya</li> <li>• Subjek mengalami kesulitan dalam konten protes ketika diperlakukan tidak adil. Fasilitator perlu mencontohkan situasi agar subjek mengerti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek sesekali berani berbicara dengan peserta lainnya sambil menatap wajah walaupun dalam waktu yang singkat</li> <li>• Subjek masih malu-malu ketika harus memuji peserta lainnya dan harus diarahkan atau diberi contoh</li> <li>• Subjek masih kesulitan dalam bernegosiasi dalam konflik dan berkata jujur jika ingin menolak</li> </ul>
2	Senin, 3 Desember 2018				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 1.2, 2.3, 1.1, 1.3, 1.5, 2.5, 2.1</li> <li>• Subjek mulai beradaptasi dengan permainan dan cukup antusias dalam bermain bersama anak lainnya</li> <li>• Subjek harus diingatkan untuk memberi pujian ketika ada teman yang melakukan hal baik</li> <li>• Subjek kesulitan dalam mencari penyelesaian masalah dalam bernegosiasi sehingga harus diarahkan dan diberi contoh.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada permainan lempar dadu sebut sesuatu subjek mengenali semua peserta dalam permainan dengan menyebut nama masing-masing anak dan menjalin kontak mata dengan peserta lain</li> <li>• Subjek belum mampu menerapkan aspek asertivitas dengan baik</li> <li>• Subjek mengalami peningkatan yang baik dalam aspek komunikasi</li> </ul>
3	Selasa, 4 Desember 2018	3 & 4 Aspek Empati dan Keterlibatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menghibur atau memberi semangat kepada orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek tidak pernah terlihat menghibur orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 3.1, 3.2, 4.2, 4.5</li> <li>• Subjek antusias ketika membuat gerakan dan peserta lainnya mengikuti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek masih belum dapat mempraktekkan cara menghibur orang lain dan harus diarahkan atau diberi contoh untuk ditiru</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat berteman dengan mudah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek harus dibantu orang lain untuk berteman dengan orang baru</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek masih kesulitan dalam memperagakan menghibur teman, subjek harus diberi contoh dan arahan</li> <li>• Subjek diberitahu bahwa sebelum bergabung pada aktivitas yang sedang berlangsung seharusnya meminta ijin terlebih dahulu</li> <li>• Subjek mengikuti arahan dengan baik pada aspek-aspek yang kurang baik seperti mengajak teman bergabung dan dapat berteman dengan mudah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek masih malu-malu dalam mempraktekkan memulai percakapan untuk berteman dengan orang lain</li> </ul>
4	Rabu, 5 Desember 2018				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 4.1, 4.3, 3.5, 3.1, 3.2, 4.2</li> <li>• Subjek dapat mengatakan “ikut ya ?” ketika memperagakan hendak bergabung dalam aktivitas yang sedang berlangsung</li> <li>• Subjek masih kesulitan dalam menghibur dan memberi semangat pada orang lain, subjek perlu diarahkan untuk melakukannya</li> <li>• Subjek perlu diarahkan dan diberi contoh untuk ditiru ketika mengajak teman yang lain bergabung dalam suatu aktivitas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek dapat mempraktekkan meminta ijin untuk bergabung pada aktivitas yang sedang berlangsung dengan kata sederhana</li> <li>• Subjek mulai dapat secara mandiri memulai percakapan tanpa disuruh atau diarahkan</li> </ul>
5	Kamis, 6 Desember 2018	5 & 6 Aspek Tanggung Jawab dan Kerjasama				
6	Jumat, 7 Desember 2018					
7	Sabtu, 8 Desember	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tetap tenang ketika di goda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek cenderung memukul teman yang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 7.1, 7.3 7.4, 7.2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek dapat menahan diri ketika diganggu oleh temannya atau diejek</li> </ul>

	2018	Aspek Kontrol Diri		menggodanya atau berteriak dengan nyaring	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek diberitahu untuk berkata dengan baik-baik jika ada teman yang mengganggu, bukan dengan berteriak atau melempar barang karena orang yang mengganggu aku merasa semakin senang untuk mengganggu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek dapat mengotrol diri dengan lebih baik</li> </ul>
8	Senin, 10 Desember 2018	8 Seluruh aspek <i>social skill</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek masih kurang dalam beberapa aspek seperti asetivitas khususnya dalam bernegosiasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek masih kesulitan dalam membuat solusi ketika dihadapkan dengan konflik atau pilihan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapatkan kartu acak dari seluruh aspek <i>social skill</i></li> <li>• Subjek telah dapat menjawab atau merespon beberapa aspek seperti komunikasi dan keterlibatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengalami peningkatan yang cukup baik dalam aspek komunikasi seperti mengucapkan kata maaf ketika salah, mengucapkan tolong ketika meminta bantuan kepada orang lain</li> <li>• Subjek mengalami peningkatan dalam aspek kerja sama seperti dapat membereskan barang-barangnya tanpa disuruh, kondusif ketika ditinggalkan guru keluar kelas</li> </ul>
9	Sabtu, 15 Desember 2018	9 Terminasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Social Skill</i> subjek meningkat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengalami <i>social skill</i> yang rendah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasilitator menanyakan kepada subjek tentang apa saja yang telah dilakukan setelah permainan selesai. Keterampilan apa saja yang telah dilakukan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Social skill</i> meningkat ke taraf sedang</li> </ul>

## Subjek AY

No	Tanggal	Sesi	Target	Sebelum	Proses	Sesudah
1	Sabtu, 1 Desember 2018	1 & 2 Aspek Komunikasi dan Asertivitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menjalin kontak mata ketika berbicara</li> <li>• Mengerti kapan harus mengucapkan kata maaf</li> <li>• Dapat meminta bantuan dengan baik dan sopan</li> <li>• Dapat menyatakan pendapat dengan jujur</li> <li>• Mampu bernegosiasi dalam konflik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek sangat jarang menjalin kontak mata, cenderung tunduk atau melihat ke arah lain ketika berbicara</li> <li>• Subjek belum terbiasa meminta maaf ketika melakukan kesalahan</li> <li>• Subjek tidak pernah mengucapkan “tolong” sebelum menyuruh orang lain</li> <li>• Subjek cenderung memendam pendapatnya meskipun sebenarnya ia tidak menyukainya</li> <li>• Subjek tidak mengetahui cara bernegosiasi ketika dihadapkan dengan konflik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 1.1, 2.2, 2.5, 1.4, 1.2, 2.4</li> <li>• Subjek masih malu-malu dalam konten memperkenalkan diri sambil menatap wajah/mata peserta lainnya</li> <li>• Subjek dapat menjalin kontak mata ketika suasana telah mencair di pertengahan permainan</li> <li>• Subjek mengerti bahwa cara meminta tolong yang sopan adalah dengan berkata “tolong” sebelum menyuruh orang lain</li> <li>• Subjek kesulitan dalam bernegosiasi meskipun telah diberi contoh dan arahan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek sesekali berani berbicara dengan peserta lainnya sambil menatap wajah walaupun dalam waktu yang singkat</li> <li>• Subjek memahami situasi yang memerlukan ucapan maaf</li> <li>• Subjek mengerti bahwa menyuruh orang lain tanpa mengucapkan “tolong” adalah hal yang tidak sopan</li> <li>• Subjek masih kesulitan dalam bernegosiasi dan berkata jujur</li> </ul>
2	Senin, 3 Desember 2018				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 1.2, 2.3, 1.1, 1.3, 2.5, 2.1</li> <li>• Subjek dapat mengucapkan kata tolong sebelum menyuruh orang lain meskipun harus terlebih dahulu diingatkan</li> <li>• Subjek telah mampu mengucapkan maaf ketika salah tanpa harus dijelaskan atau diberikan contoh.</li> <li>• Subjek masih kurang dalam bernegosiasi ketika dihadapkan dengan konflik. Subjek masih bingung dalam mengungkapkan kata-kata untuk menyelesaikan masalah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengerti tentang situasi meminta maaf dan tolong serta dapat mengucapkannya ketika di hadapkan dalam situasi tersebut</li> <li>• Subjek dapat menjalin kontak mata setidaknya dengan teman sekelas dan guru</li> <li>• Subjek secara umum belum menunjukkan kemajuan signifikan dalam aspek asertivitas</li> </ul>
3	Selasa, 4 Desember 2018	3 & 4 Aspek Empati dan Keterlibatan				
4	Rabu,					

	5 Desember 2018					
5	Kamis, 6 Desember 2018	5 & 6 Aspek Tanggung Jawab dan Kerjasama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengakui kesalahan</li> <li>• Bertanggungjawab atas kesalahan yang diperbuat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek biasanya hanya diam ketika melakukan kesalahan karena takut dimarahi jika mengakuinya</li> <li>• Subjek tidak mengerti bagaimana cara mempertanggungjawabkan kesalahan yang diperbuat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 5.4, 5.5, 6.1, 6.4, 5.3, 5.2, 5.1</li> <li>• Subjek sangat antusias dalam kartu 6.2 yang bekerjasama dalam mengangkat teman bersama-sama</li> <li>• Subjek dapat mengambil makna kerjasama melalui permainan mengangkat teman bahwa jika dikerjakan bersama-sama akan terasa lebih ringan dan menyenangkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengerti bahwa ketika merusak barang milik orang lain ia harus mengakui dan sebisa mungkin menggantinya</li> <li>• Subjek mengerti bahwa mengakui kesalahan tidak akan memperburuk keadaan</li> <li>•</li> </ul>
6	Jumat , 7 Desember 2018				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu</li> <li>• Subjek dapat mengerti bahwa tidak bertanggungjawab adalah hal yang keliru dan tidak disukai orang lain</li> <li>• Subjek diibaratkan sebagai orang yang meminjamkan pensil kepada teman kemudian pensilnya hilang. Subjek mengerti bahwa orang yang barangnya rusak akan merasa sedih sehingga yang merusak harus menggantinya atau setidaknya mengakuinya.</li> <li>• Subjek mendapat konten <i>game time</i> tentang sebuah cerita anak yang bersikap baik tanpa di suruh akan mendapat kebaikan pula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek masih belum dapat sepenuhnya mengakui kesalahan karena merasa takut akan hukuman</li> <li>• Subjek dapat mempraktekkan mengganti pensil warna milik teman yang dipatahkannya dengan merautkannya kembali</li> </ul>
7	Sabtu, 8 Desember 2018	7 Aspek Kontrol Diri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tetap tenang ketika di goda</li> <li>• Berprilaku tepat ketika marah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek cenderung menghentak-hentakkan kaki sembari memarahi teman yang mengajaknya bercanda</li> <li>• Subjek sering kali berteriak-teriak ketika marah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 7.1, 7.3 7.4, 7.2</li> <li>• Subjek diberitahu untuk berkata dengan baik jika ada teman yang mengganggu, bukan menghentakkan kaki atau marah</li> <li>• Subjek memperagakan cara yang baik untuk memberitahu teman agar tidak mengganggu</li> <li>• Subjek diminta untuk membandingkan berbicara dengan berteriak dan berbicara dengan baik-baik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengerti bahwa menghentakkan kaki dan berteriak hanya akan menyakiti dirinya tanpa membuat orang lain berhenti menggunakannya</li> <li>• Subjek dapat menahan diri ketika diganggu oleh temannya atau diejek dengan</li> </ul>



					<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek dapat memberi tahu teman agar tidak mengganggunya tanpa berteriak</li> </ul>	cara berkata “jangan ganggu ya”
8	Senin, 10 Desember 2018	8 Seluruh aspek <i>social skill</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek masih kurang dalam aspek asetivitas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek masih lemah dalam beberapa aspek terutama asertivitas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapatkan kartu acak dari seluruh aspek <i>social skill</i></li> <li>• Subjek telah dapat menjawab atau merespon beberapa aspek seperti komunikasi dan keterlibatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengalami peningkatan yang cukup baik dalam seluruh aspek komunikasi kecuali memuji orang lain</li> <li>• Subjek belum menunjukkan kemajuan signifikan dalam aspek sertivitas khususnya dalam bernegosiasi dalam konflik</li> </ul>
9	Sabtu, 15 Desember 2018	9 Terminasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Social Skill</i> subjek meningkat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengalami <i>social skill</i> yang rendah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasilitator menanyakan kepada subjek tentang apa saja yang telah dilakukan setelah permainan selesai. Keterampilan apa saja yang telah dilakukan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Social skill</i> meningkat ke taraf sedang</li> </ul>

## Subjek RF

No	Tanggal	Sesi	Target	Sebelum	Proses	Sesudah
1	Sabtu, 1 Desember 2018	1 & 2 Aspek Komunikasi dan Asertivitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerti kapan harus mengucapkan kata maaf</li> <li>• Dapat memuji orang lain</li> <li>• Dapat bernegosiasi dalam konflik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek biasanya dengan sengaja mengganggu teman dan tidak meminta maaf</li> <li>• Subjek mengerti kata-kata pujian tetapi sangat jarang memuji orang lain.</li> <li>• Subjek cenderung menjauh ketika diajak bernegosiasi atau mencari solusi bersama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 1.3, 2.5, 1.4, 2.3, 2.4</li> <li>• Subjek mengalami kesulitan dalam bernegosiasi ketika menghadapi konflik karena tidak dapat memberikan pilihan atau solusi dari permasalahan</li> <li>• Subjek belajar tentang kata-kata pujian dan dapat meniru dengan baik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek sesekali berani berbicara dengan peserta lainnya sambil menatap wajah walaupun dalam waktu yang singkat</li> <li>• Subjek memahami situasi yang memerlukan ucapan maaf</li> <li>• Subjek mengerti bahwa menyuruh orang lain tanpa mengucapkan “tolong” adalah hal yang tidak sopan</li> <li>• Subjek masih malu-malu ketika harus memuji peserta lainnya dan harus diarahkan</li> </ul>
2	Senin, 3 Desember 2018				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 1.2, 2.3, 1.3, 1.5, 2.5, 2.1</li> <li>• Subjek mulai dapat memuji teman yang berhasil menyelesaikan permainan dengan berkata “yeeyy” sambil bertepuk tangan</li> <li>• Subjek dapat mengucapkan maaf tanpa harus dijelaskan lebih rinci atau diberikan contoh.</li> <li>• Subjek masih kurang dalam bernegosiasi ketika dihadapkan dengan konflik. Subjek masih bingung memberikan solusi dalam konflik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengerti tentang situasi meminta maaf dan tolong serta dapat mengucapkannya ketika di hadapkan dalam situasi tersebut</li> <li>• Pada permainan lempar dadu sebut sesuatu subjek mengenali semua peserta dalam permainan dengan menyebut nama masing-masing anak dan menjalin kontak mata dengan peserta lain</li> <li>• Subjek belum mampu menerapkan cara bernegosiasi dengan orang lain</li> <li>• Setelah intervensi selesai guru melaporkan bahwa subjek mulai nyaman untuk di ajak berkomunikasi sambil menjalin kontak mata</li> </ul>

3	Selasa, 4 Desember 2018	3 & 4 Aspek Empati dan Keterlibatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menghibur atau memberi semangat kepada orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek tidak pernah memberi semangat atau mencoba menghibur orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 3.1, 3.2, 3.4 dan 3.5</li> <li>• Subjek masih kesulitan dalam mempragakan menghibur teman, subjek harus diberi contoh dan arahan</li> <li>• Subjek mengerti bahwa ketika teman sedih ia membutuhkan dukungan dari orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengerti bahwa sebelum bergabung sebaiknya meminta izin terlebih dahulu pada aktivitas yang sedang berlangsung</li> <li>• Subjek masih belum dapat mempraktekkan cara menghibur orang lain dan harus diarahkan atau diberi contoh untuk ditiru</li> <li>• Subjek masih belum dapat mengajak orang lain bergabung dengan aktivitasnya</li> <li>• Subjek masih malu-malu dalam mempraktekkan memulai percakapan untuk berteman dengan orang lain</li> </ul>
4	Rabu, 5 Desember 2018				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 3.1, 3.2, 3.5 dan 3.4</li> <li>• Subjek dapat memberi semangat pada orang lain secara sederhana seperti mengatakan “semangat”</li> <li>• Subjek mengenali dan dapat menirukan beberapa emosi dasar seperti marah, bahagia dan sedih</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek dapat mempraktekkan dalam meminta izin untuk bergabung pada aktivitas yang sedang berlangsung dengan kata sederhana “ikut ya ?”</li> <li>• Subjek belum dapat secara mandiri memulai percakapan dan mengajak orang lain bergabung dalam aktivitasnya</li> </ul>
5	Kamis, 6 Desember 2018	5 & 6 Aspek Tanggung Jawab dan Kerjasama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersikap baik tanpa diawasi</li> <li>• Dapat menjaga properti orang lain</li> <li>• Bertanggungjawab atas kesalahan yang diperbuat</li> <li>• Dapat mengikuti aturan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek sering kali mengganggu teman ketika tidak ada yang mengawasi</li> <li>• Subjek sering kali melempar, merusak barang milik orang lain dengan maksud untuk mengajak orang lain bermain</li> <li>• Ketika membuat kesalahan, subjek tidak meminta maaf atau mengganti barang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 5.4, 5.5, 6.4, 6.2</li> <li>• Subjek antusias ketika bermain kartu 6.2</li> <li>• Subjek mengerti bahwa bekerjasama membuat pekerjaan terasa lebih ringan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengerti bahwa mengikuti aturan adalah hal yang terpuji dan akan disenangi oleh orang lain</li> <li>• Subjek masih kesulitan dalam bertanggung jawab ketika melakukan kesalahan</li> </ul>
6	Jumat , 7 Desember 2018				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 6.2, 5.5, 5.2, 5.5 dan 5.1</li> <li>• Subjek dapat mengerti bahwa tidak bertanggungjawab adalah hal yang keliru dan tidak disukai orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek dapat meminta maaf ketika melakukan kesalahan terhadap milik orang lain dan terkadang berusaha menggantinya</li> </ul>

				orang lain yang telah dirusak.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek diajari bertanggung jawab ketika berbuat salah</li> <li>• subjek mengetahui cara bertanggung jawab yang baik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek dapat bersikap baik seperti tetap kondusif dalam kelas ketika tidak ada guru dan merapikan bekas bermainnya tanpa disuruh</li> </ul>
7	Sabtu, 8 Desember 2018	7 Aspek Kontrol Diri	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berprilaku tepat ketika marah</li> <li>• Tetap tenang ketika di goda</li> <li>• Mengantri atau menunggu giliran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek sulit mengendalikan diri ketika ada teman yang menggoda, biasanya subjek akan melempar barang atau menggedor-gedor atau kaca ketika marah</li> <li>• Subjek cenderung memukul teman yang membuatnya marah meskipun karena hal sepele</li> <li>• Subjek tidak sabar dalam menunggu giliran karena takut tidak mendapat bagian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 7.1, 7.3 7.4, 7.2</li> <li>• Subjek dapat bersikap kooperatif dalam menunggu antrian <i>snack</i></li> <li>• Subjek diajarkan untuk tidak melempar atau merusak barang ketika marah</li> <li>• Subjek mengerti bahwa merusak barang ketika marah adalah hal yang tercela</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meskipun dapat mengantri dengan lebih baik, tetapi subjek masih kesulitan dalam aspek kontrol diri secara umum seperti tetap tenang ketika digoda oleh teman dan berperilaku tepat ketika marah.</li> </ul>
8	Senin, 10 Desember 2018	8 Seluruh aspek <i>social skill</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek masih kurang dalam aspek kontrol diri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek masih lemah dalam mengontrol diri ketika marah dan bersikap tenang ketika di goda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapatkan kartu acak dari seluruh aspek <i>social skill</i></li> <li>• Subjek dapat menjawab atau merespon beberapa aspek yang sebelumnya tidak dapat dilakukan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengalami peningkatan yang cukup baik dalam aspek komunikasi seperti mengucapkan kata maaf ketika salah dan memuji atau menyemangati orang lain</li> <li>• subjek mengalami peningkatan dalam aspek tanggung jawab. Subjek mengerti untuk tidak mengganggu teman yang lain jika tidak diawasi dan tidak sembarang merusak barang orang lain</li> <li>• Subjek masih belum mengalami kemajuan signifikan dalam aspek kontrol diri. Subjek masih sering tidak sabar dalam</li> </ul>

						mengantri dan marah ketika di goda
9	Sabtu, 15 Desember 2018	9 Terminasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Social Skill</i> subjek meningkat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengalami <i>social skill</i> yang rendah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasilitator menanyakan kepada subjek tentang apa saja yang telah dilakukan setelah permainan selesai. Keterampilan apa saja yang telah dilakukan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Social skill</i> meningkat ke taraf sedang</li> </ul>



## Subjek DY

No	Tanggal	Sesi	Target	Sebelum	Proses	Sesudah
1	Sabtu, 1 Desember 2018	1 & 2 Aspek Komunikasi dan Asertivitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerti kapan harus mengucapkan kata maaf</li> <li>• Mengerti cara meminta tolong yang baik dan sopan</li> <li>• Protes jika diperlakukan tidak adil</li> <li>• Dapat menyatakan pendapat dengan jujur</li> <li>• Dapat bernegosiasi dalam konflik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek belum terbiasa meminta maaf ketika melakukan kesalahan</li> <li>• Subjek tidak pernah mengucapkan “tolong” sebelum menyuruh orang lain</li> <li>• Subjek cenderung diam ketika merasa diperlakukan tidak adil seperti ketika cemilan miliknya di ambil oleh orang lain</li> <li>• Subjek tidak dapat berkata jujur ketika ingin menolak sesuatu yang tidak diinginkan</li> <li>• Subjek tidak dapat bernegosiasi dalam menghadapi konflik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 2.3, 2.5, 1.2, 2.4, 2.1</li> <li>• Subjek menunjukkan performa paling baik dalam konten mengucapkan terima kasih</li> <li>• Subjek mengalami kesulitan untuk bernegosiasi dalam konflik seperti pada kartu 3.2</li> <li>• Subjek tidak berani memprotes ketika diperlakukan tidak adil, subjek pasif.</li> <li>• Subjek belajar untuk menolak dengan cara yang baik</li> <li>• Subjek dapat memperagakan meminta maaf ketika berbuat salah tanpa mengalami kesulitan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek memahami situasi yang memerlukan ucapan maaf</li> <li>• Subjek mengerti bahwa menyuruh orang lain tanpa mengucapkan “tolong” adalah hal yang tidak sopan</li> <li>• Subjek masih kesulitan untuk protes ketika diperlakukan tidak adil dan bernegosiasi dalam konflik</li> </ul>
2	Senin, 3 Desember 2018				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat dua kali kartu <i>game time</i> dengan bermain ular naga panjang dan lempar dadu sebut sesuatu. Subjek tidak mengalami hambatan dalam konten ini.</li> <li>• Subjek mendapat kartu 1.2, 1.3, 2.1. 2.3, 2.5 dan 1.3</li> <li>• Subjek dapat mengucapkan maaf dan tolong tanpa arahan yang berarti dari fasilitator seperti sebelumnya</li> <li>• Subjek masih kesulitan mempraktekkan cara bernegosiasi dalam suatu pilihan, berkata jujur dan protes ketika mendapat perlakuan tidak adil</li> <li>• Secara keseluruhan subjek dapat dengan baik berkembang dalam hal komunikasi tetapi masih kesulitan dalam aspek asertivitas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengerti tentang situasi meminta maaf dan tolong serta dapat mengucapkannya ketika di hadapkan dalam situasi tersebut</li> <li>• Subjek belum mengalami kemajuan dalam aspek asertivitas karena kesulitan dalam mengungkapkan kata-kata dan solusi dalam konflik</li> </ul>

3	Selasa, 4 Desember 2018	3 & 4 Aspek Empati dan Keterlibatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat menghibur atau memberi semangat kepada orang lain</li> <li>• Dapat mengajak orang lain bergabung dalam suatu aktivitas</li> <li>• Dapat bermain atau berteman dengan mudah dengan orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek tidak pernah diajarkan memberi semangat atau mencoba menghibur orang lain</li> <li>• Subjek tidak mengetahui bagaimana cara mengajak orang lain bergabung dalam suatu aktivitas</li> <li>• Subjek cenderung bingung atau malu-malu ketika harus memulai interaksi dengan orang baru</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 3.1, 3.2, 3.4, 4.1, 4.3 dan 4.2</li> <li>• Subjek mencoba memberi semangat kepada teman yang masih tertinggal dalam permainan</li> <li>• Subjek dapat berkata “sedikit lagi” ketika teman yang lain hampir sampai pada akhir permainan</li> <li>• Subjek belajar tentang bagaimana cara memulai percakapan ketika ingin bergabung dengan orang lain</li> <li>• Subjek mempergakan untuk mengajak orang lain yang tidak mendapat kelompok agar bergabung dalam kelompoknya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengerti bahwa sebelum bergabung sebaiknya meminta izin terlebih dahulu pada aktivitas yang sedang berlangsung</li> <li>• Subjek dapat meniru cara menghibur orang lain</li> <li>• Subjek dapat mengajak orang lain bergabung dengan aktivitasnya</li> <li>• Subjek dapat mempraktekkan cara memulai pertemanan dengan orang lain meskipun dengan malu-malu</li> </ul>
4	Rabu, 5 Desember 2018				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 4.3, 3.4, 3.2 dan 4.2</li> <li>• Subjek dapat mengulang cara untuk bergabung dengan orang lain dengan mengatakan “permisi, boleh ikut gak?”</li> <li>• Subjek mengerti cara mengajak orang lain untuk bergabung dengan mengatakan “ayo sini gabung sama-sama”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek dapat mempraktekkan dalam meminta izin untuk bergabung pada aktivitas yang sedang berlangsung dengan kata sederhana “ikut ya?”</li> <li>• Subjek belum dapat secara mandiri memulai percakapan dan mengajak orang lain bergabung dalam aktivitasnya</li> </ul>
5	Kamis, 6 Desember 2018	5 & 6 Aspek Tanggung Jawab dan Kerjasama	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bertanggung jawab atas kesalahan yang diperbuat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek tidak mengerti bagaimana cara bersikap ketika tidak sengaja merusak, mengganggu atau menghilangkan barang orang lain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 5.1, 5.3 dan 5.5</li> <li>• Subjek sangat kooperatif dalam merespon atau menjawab pertanyaan</li> <li>• Subjek mengerti bahwa tidak bertanggungjawab adalah hal yang keliru dan tidak disukai orang lain</li> <li>• Subjek mengerti hal-hal apa saja yang membutuhkan pertanggung jawaban seperti merusak barang orang lain dan membuat rumah berantakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengerti bahwa ketika merusak barang milik orang lain ia harus mengakui dan meminta maaf.</li> <li>• Subjek mengerti bahwa ketika menggunakan barang orang lain harus berhati-hati dan menjaganya</li> </ul>

6	Jumat , 7 Desember 2018				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapat kartu 5.2, 5.5, 5.4, dan 5.1</li> <li>• Subjek memperagakan bagaimana cara bertanggung jawab ketika telah selesai bermain dan membuat rumah menjadi rapi kembali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek dapat bertanggung jawab setidaknya dengan meminta maaf ketika melakukan kesalahan terhadap milik orang lain dan terkadang berusaha menggantinya</li> </ul>
7	Sabtu, 8 Desember 2018	7 Aspek Kontrol Diri				
8	Senin, 10 Desember 2018	8 Seluruh aspek <i>social skill</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek masih kurang dalam aspek asetivitas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek masih lemah dalam beberapa aspek terutama asertivitas. 10 11</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mendapatkan kartu acak dari seluruh aspek <i>social skill</i></li> <li>• Subjek dapat menjawab atau merespon beberapa aspek yang sebelumnya tidak dapat direspon atau dijawab</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengalami peningkatan yang cukup baik dalam aspek komunikasi seperti mengucapkan kata maaf ketika salah, mengucapkan tolong ketika meminta bantuan kepada orang lain</li> <li>• Subjek masih kurang dalam aspek asertivitas seperti berkata jujur dan bernegosiasi</li> </ul>
9	Sabtu, 15 Desember 2018	9 Terminasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Social Skill</i> subjek meningkat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Subjek mengalami <i>social skill</i> yang rendah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasilitator menanyakan kepada subjek tentang apa saja yang telah dilakukan setelah permainan selesai. Keterampilan apa saja yang telah dilakukan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Social skill</i> meningkat ke taraf sedang</li> </ul>



Delta (Mann Whitney)

NPar Tests

[DataSet0]

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Delta Eksperimen Kontrol	10	4.20	4.733	-1	10
Kelompok Penelitian	10	1.50	.527	1	2

Mann-Whitney Test

Ranks

	Kelompok Penelitian	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Delta Eksperimen Kontrol	KE	5	8.00	40.00
	KK	5	3.00	15.00
	Total	10		

Test Statistics<sup>a</sup>

	Delta Eksperimen Kontrol
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	15.000
Z	-2.712
Asymp. Sig. (2-tailed)	.007
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.008 <sup>b</sup>

a. Grouping Variable: Kelompok Penelitian  
b. Not corrected for ties.

Tabel Data Deskriptif Mann-Whitney

Kelompok	$\bar{X}$ Pre Test	SD Pre Test	$\bar{X}$ Post Test	SD Post Test	Ket
Eksperimen	13.20	1.483	21.80	1.924	$\bar{X}$ pre test < $\bar{X}$ post test
Kontrol	12.40	1.140	12.20	1.517	$\bar{X}$ pre test < $\bar{X}$ post test

Uji Wilcoxon Kelompok Kontrol

NPar Tests

[DataSet0]

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pre Post	5	12.40	1.140	11	14
Post	5	12.20	1.483	10	14

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	1 <sup>a</sup>	1.00	1.00
Positive Ranks	0 <sup>b</sup>	.00	.00
Ties	4 <sup>c</sup>		
Total	5		

- a. Post < Pre Post
- b. Post > Pre Post
- c. Post = Pre Post

Test Statistics<sup>a</sup>

	Post - Pre Post
Z	-1.000 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.317

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

### Uji Wilcoxon Kelompok Eksperimen

### NPar Tests

[DataSet1]

#### Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pre Test	5	13.20	1.483	11	15
Post Test	5	21.80	1.924	20	25

### Wilcoxon Signed Ranks Test

#### Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
Positive Ranks	5 <sup>b</sup>	3.00	15.00
Ties	0 <sup>c</sup>		
Total	5		

a. Post Test < Pre Test

b. Post Test > Pre Test

c. Post Test = Pre Test

#### Test Statistics<sup>a</sup>

	Post Test - Pre Test
--	-------------------------

Z	-2.041 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.041

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

### Hasil Uji Kappa

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Observer 1 * Observer 2	14	100.0%	0	0.0%	14	100.0%

Symmetric Measures

	Value	Asymp. Std. Error <sup>a</sup>	Approx. T <sup>b</sup>	Approx. Sig.
Measure of Agreement Kappa	.702	.150	3.686	.000
N of Valid Cases	14			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Data Kelompok Eksperimen

Pre

No.	AD	Dz	AY	RF	DY
1	0	1	0	2	1
2	0	0	0	0	0
3	1	1	1	1	1
4	0	0	0	0	1
5	0	0	0	1	0
6	1	1	1	1	1
7	0	0	1	0	0
8	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	0
10	1	0	0	1	0
11	0	0	0	0	0
12	0	1	1	0	1
13	1	1	1	0	2
14	0	0	0	1	1
15	0	0	0	0	0
16	0	1	1	2	0
17	0	0	1	1	0
18	0	1	1	1	1
19	0	1	1	1	1
20	2	1	1	0	1
21	1	1	0	0	1
22	0	0	0	0	1
23	2	1	1	0	1
11	13	13	14	15	

Post

No.	AD	DZ	AY	RF	DY
1	1	2	1	2	2
2	1	1	1	1	2
3	1	1	2	2	2
4	0	1	0	1	1
5	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1
7	0	0	1	1	1
8	1	1	2	1	1
9	1	1	0	1	0
10	1	1	0	1	0
11	0	0	0	1	0
12	1	1	1	1	1
13	2	1	1	1	2
14	1	1	0	0	1
15	1	0	1	0	1
16	0	1	1	2	1
17	0	0	1	1	1
18	1	1	1	1	1
19	1	2	1	1	1
20	2	1	1	1	1
21	1	1	1	0	1
22	1	1	1	0	1
23	2	1	1	1	2
21	21	20	22	25	

## Hasil Tryout Desain SSL

### Desain Awal



### Desain Revisi





### HASIL TRYOUT SOCIO SNAKE AND LADDER

Kegiatan *tryout* untuk pengembangan permainan ular tangga modifikasi (*socio snake and ladder*) dilakukan sebanyak 7 sesi dengan 3 orang anak IDD ringan. Setelah dilakukan *tryout* didapat hasil perbaikan untuk produk yang dikembangkan yaitu :

No.	Konten	Desain Awal	Evaluasi	Keterangan
1	Jumlah Kolom	35 kolom	25 kolom	35 kolom pada desain awal membuat anak mengeluh karena sulit menang (mencapai <i>finish</i> ) sehingga sebaiknya dikurangi menjadi 25 kolom agar peluang untuk mencapai <i>finish</i> juga semakin besar.
2	Konten Kartu	Tidak bergambar, 7-8 perintah, kata-kata dalam kartu terlalu panjang	Bergambar, 5 perintah, penyederhanaan kata-kata dalam kartu	Kartu pada desain awal hanya berupa tulisan dan banyak kata-kata yang terlalu panjang sehingga sulit untuk di pahami. Evaluasi yang di dapat adalah untuk menambahkan gambar yang relevan pada masing-masing kartu untuk mempermudah anak dalam memahami situasi atau emosi tertentu serta kata-kata dalam kartu lebih disederhanakan. Jumlah kartu yang disiapkan juga terlalu banyak sehingga anak kesulitan mengingat semua hal yang telah diajarkan.
3	Durasi	40 menit	30 menit	Estimasi waktu 30 menit lebih dapat diaplikasikan kepada anak daripada waktu awal selama 40 menit, karena membuat anak bosan dalam bermain.
4	Ukuran Area Permainan	Kolom kecil	Kolom diperbesar	Kolom-kolom dalam arena permainan diperbesar karena ketika bermain sering terjadi kesamaan kolom antar pemain. Jika kolom terlalu kecil, akan mengganggu penempatan pemain yang lain dan menyebabkan tidak teraturnya posisi pemain.
5	Prosedur	Menjawab secara individu, berdiri selama permainan berlangsung	Menjawab bersamaan/bergantian, diperbolehkan duduk/jongkok sesaat untuk beristirahat	Jika para pemain menjawab/merespon konten secara individu maka pemain yang lain bersikap pasif dalam memperhatikan konten.

## **Modul Permainan *Socio Snake and Ladder* untuk Meningkatkan *Social Skill* Anak dengan *Intellectual Developmental Disorder* (IDD) Ringan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Definisi terbaru dari American Psychiatric Association (APA) dalam klasifikasi gangguan mental Diagnostik dan Statistik Manual Gangguan Mental (DSM 5), mengatakan bahwa dalam *Intellectual Developmental Disorder* (IDD) kodifikasinya adalah suatu kondisi yang dicirikan oleh fungsi intelektual yang lebih rendah dan batas-batas adaptasi dalam tiga domain: konseptual, sosial dan praktis (APA, 2013).

Anak-anak penderita *Intellectual Developmental Disorder* (IDD) memiliki kemampuan sosial yang kurang sehingga tidak dapat berfungsi dengan baik karena tingkat intelligensi berada dibawah rata-rata. Dibandingkan dengan teman sebaya yang normal, anak-anak IDD memiliki tantangan yang meliputi kesulitan belajar, segregasi (pemisahan) sosial dan stereotip negatif lainnya (King et al., 2003). Mereka adalah salah satu kelompok yang paling terpinggirkan di masyarakat, didiskriminasikan secara historis dan budaya (Fithriya, Lestari 2014). Akibatnya, ekspektasi kinerja mereka rendah dan kesempatan bagi mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok sosial terbatas (Sooful, 2010).

Penelitian menunjukkan bahwa defisit dalam keterampilan sosial dapat menyebabkan rendahnya penerimaan teman sebaya (LeCroy, 1987; Pepler, Craig, & Roberts, 1995), ketidakmampuan untuk berkencan, konflik dengan otoritas, agresi, kenakalan remaja, dan kesehatan mental yang buruk ketika dewasa (Gresham & Elliott, 1993; LeCroy, 1983). Anak-anak yang kekurangan kemampuan untuk mengekspresikan kemarahan atau frustrasinya dengan cara yang dapat diterima secara sosial cenderung memiliki ledakan agresivitas dan perilaku *destructive* (McClelland & Morrison, 2003). Hal ini biasanya menyebabkan rendahnya penerimaan teman sebaya, yaitu terkait dengan konsekuensi negatif seperti kurangnya persahabatan, peningkatan kemungkinan menjadi korban oleh teman sebaya, rendah diri, peningkatan kecemasan sosial, depresi, kesepian, prestasi akademis yang rendah dan peningkatan risiko putus sekolah (Rose, 2008). Anak-anak IDD menghabiskan lebih banyak waktu sendirian dan menunjukkan perilaku sosial yang kurang selama interaksi. Mereka juga lebih dari dua kali lebih kecil kemungkinannya untuk tertawa dan tersenyum menanggapi rekan-rekan mereka. (Sukhodolsky, 2017).

Melalui gambaran kondisi sosial anak IDD diatas, dapat dikatakan bahwa sangat penting untuk melakukan persiapan dan pelaksanaan program pendidikan atau terapi yang praktis dan menyenangkan untuk pengembangan keterampilan sosial pada anak penderita



IDD. Salah satu metode untuk mendidik anak-anak tersebut adalah dengan terapi bermain.

Bermain adalah dunia alami anak. Anak-anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain, dan dunia mereka melalui bermain. Selama bermain, anak-anak dapat memainkan pengalaman hidup negatif dengan memecahnya menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, melepaskan perasaan yang menyertai setiap bagian, mengasimilasi setiap pengalaman kembali ke pandangan yang mereka miliki tentang diri mereka sendiri, dan memperoleh tingkat penguasaan yang baru. Melalui bermain, anak belajar respons baru, lebih fungsional dan adaptif, berbeda dengan tanggapan sebelumnya (tanpa bermain), memperlemah koneksi stimulus-kecemasan (Homeyer & Morrison, 2008). Bermain membantu anak-anak bermasalah untuk menyediakan jarak aman dari masalah psikologis mereka dan mengekspresikan interaksi yang sesuai (Ryan & Edge, 2012; Jafari, Mohammadi, Khanbani, Farid, & Chiti, 2011).

Ditinjau dari sisi neurologis, bermain dapat meningkatkan kadar oksitosin. Hormon ini meningkatkan perasaan kesejahteraan dan kepercayaan emosional, sehingga mendukung terciptanya hubungan terapeutik antara anak dan terapis. *Mirror neuron* juga diaktifkan dalam permainan, membantu terapis untuk secara akurat membaca dan terhubung dengan keadaan emosi anak. Dalam aspek keamanan terapeutik, anak dapat mengekspresikan dan menghadapi kekhawatiran, harapan, ketakutan, kemarahan, dan kegembiraan (Stewart, Field, & Echterling, 2016).

Bermain adalah bahasa anak dan bahasa otak. Bermain adalah adaptasi evolusioner. Di seluruh budaya, bermain memberikan peluang yang sesuai untuk pengembangan interaksi interpersonal yang selaras — interaksi yang benar-benar membentuk dan membentuk kembali sirkuit otak. Sirkuit ini meletakkan dasar untuk hasil perkembangan selanjutnya, dari kinerja akademik hingga kesehatan mental dan keterampilan interpersonal (Cozolino, 2010; Siegel, 2007).

Bermain telah ditetapkan sebagai intervensi yang tepat untuk perkembangan anak-anak dan remaja, berbeda dengan pendekatan konseling tradisional terapi bicara (Goodman, Reed, & Athey-Lloyd, 2014). Permainan adalah sarana yang sangat baik untuk mempromosikan perkembangan emosional dan regulasi afektif anak-anak. Para peneliti dan ahli teori telah lama mengusulkan bahwa permainan memberi anak tingkat optimal dari gairah (dan kepuasan) dengan menyediakan kegiatan yang tidak terlalu menantang atau terlalu mudah (Andrews, 2012; Bruner, 1986; Csikszentmihaly, 2002; Vygotsky, 1935/1978).

Hasil berbagai penelitian telah melaporkan bahwa efektivitas melalui media bermain (khususnya kelompok) lebih baik daripada terapi bermain individu. Demikian pula, dalam terapi bermain kelompok, anak belajar kerjasama dan interaksi dengan orang lain dan mengamati hak orang lain. Dengan kata lain, anak belajar bagaimana menjadi responsif sebagai imbalan atas bantuan orang lain, menghargai pembicaraan mereka

dengan cara apa pun yang memungkinkan, bersabar ketika masalah muncul saat bermain, dan berbesar hati dalam kemenangan. Pada kenyataannya, melalui permainan, anak-anak belajar bagaimana diterima oleh anggota kelompok dan menjadi sadar akan kemampuan orang lain untuk memenuhi kebutuhan mereka (Mirahmadi & Alamdarloo, 2016).

Permainan yang dapat dijadikan sebagai metode untuk meningkatkan keterampilan sosial anak IDD salah satunya adalah permainan ular tangga. Sriningsih (2009) menjelaskan bahwa permainan ular tangga dapat diberikan dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran, interaksi dengan orang lain, mengurus diri sendiri dan menerima kekalahan atau kemenangan.

Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai alat untuk mendidik, menghibur, dan membangun komunikasi interaktif di antara para pemain. Tidak ada papan permainan standar untuk permainan ular dan tangga. Setiap orang dapat membuat permainan mereka sendiri dengan jumlah total kompartemen, jumlah ular dan tangga yang berbeda yang sesuai dengan para pemain (Nachiappan, Rahman, Andi, & Zulkafaly, 2014).

Konsep dan prinsip yang telah diperkenalkan dalam permainan ular tangga dapat membantu mereka yang mengalami defisit intelektual untuk meningkatkan kemampuan sosial. Melalui penelitian yang telah dilakukan, permainan ular dan tangga dapat membantu anak dalam mempermudah pelajaran matematika dan mencuci tangan. Relevansi dari modul ini adalah menggunakan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dan mengisi berbagai konten dari aspek keterampilan sosial untuk anak IDD ringan. Permainan ular tangga ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak IDD ringan agar mereka dapat lebih diterima dalam sosialnya (Ani & Arlina, 2017).

## **Tujuan dan Sasaran**

Tujuan umum dari pemberian pelatihan keterampilan sosial melalui *socio snake and ladder* adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial. Tujuan khususnya adalah untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, emosi, asertivitas, *daily activity* dan motorik pada anak *intellectual developmental disorder* (IDD) kategori ringan berusia 9-12 tahun.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### Intellectual Disability Disorder (IDD)

Melalui publikasi DSM 5 pada tahun 2013, APA menggantikan *Mental Retardation* (MR) dengan istilah *Intelektual Disability / Developmental Disorder* (ID / IDD). Ini termasuk di bawah gangguan *neurodevelopmental* (Do, Visperas, Min, Foundation, & Health, 2012). Kecacatan intelektual dalam klasifikasi ini diklasifikasikan menjadi empat tingkat dasar (kategori): ringan, sedang, berat dan mendalam. (APA, 2013). Adapun kriteria dan klasifikasi kategori IDD dari DSM 5 adalah sebagai berikut :

Cacat intelektual (gangguan perkembangan intelektual) adalah gangguan dengan onset selama periode perkembangan yang mencakup fungsi intelektual dan adaptif, defisit dalam domain konseptual, sosial, dan praktis. Tiga kriteria berikut harus dipenuhi :

1. Defisit dalam fungsi intelektual, seperti penalaran, pemecahan masalah, perencanaan, pemikiran abstrak, penilaian, pembelajaran akademis dan belajar dari pengalaman, dikonfirmasi oleh kedua penilaian klinis dan individual, pengujian kecerdasan standar.
2. Defisit dalam fungsi adaptif yang mengakibatkan kegagalan untuk memenuhi perkembangan dan standar sosiokultural untuk mandiri dan bertanggung jawab dalam sosial. Tanpa dukungan berkelanjutan, batas defisit adaptif berfungsi dalam satu atau lebih kegiatan kehidupan sehari-hari, seperti komunikasi, partisipasi sosial, dan kehidupan mandiri, lintas berbagai lingkungan, seperti rumah, sekolah, pekerjaan, dan komunitas.
3. Onset defisit intelektual dan adaptif terjadi selama periode perkembangan.

Klasifikasi berdasarkan skor IQ :  
Kategori *mild* berada pada rentang skor IQ 55-70, kategori *moderate* berada pada rentang skor IQ 40-55, kategori *severe* berada pada rentang skor IQ 25-40 dan kategori *profound* berada pada rentang skor IQ di bawah 25.

Terdapat beberapa risiko terkait dengan IDD ringan (Do et al., 2012), diantaranya:

#### 1. Status Sosio-ekonomi Rendah

Ditemukan prevalensi lebih tinggi pada orang tua anak-anak IDD ringan daripada orang tua anak-anak IDD yang lebih parah (Sharma et al., 2015). Emerson & Hatton (2007) menemukan hubungan yang signifikan antara IDD pada anak-anak dan faktor risiko sosial dan lingkungan; kemiskinan, keluarga orang tua tunggal, paparan peristiwa kehidupan yang negatif dan rumah tangga dengan penghasilan yang tidak layak, semuanya lebih berkorelasi di

keluarga dengan anak IDD ringan. Sidebotham (2006) menemukan bahwa status sosio-ekonomi dikaitkan dengan pelecehan anak dan penelantaran. Dalam studi lain, wanita yang secara sosial kurang beruntung, memiliki setidaknya lima kali lipat peningkatan risiko memiliki anak dengan IDD ringan atau sedang (Chiba et al., 2009).

2. Pelecehan dan penindasan (*bullying*)

Anak-anak penyandang cacat memiliki risiko lebih besar terhadap semua jenis pelecehan dibandingkan anak-anak tanpa cacat (Annerbäck, 2011). Risiko pelecehan ditemukan setidaknya tiga kali lebih tinggi pada anak-anak cacat daripada pada anak-anak di populasi umum (Put, Asscher, Wissink, & Stams, 2013). Dalam review studi tentang penyalahgunaan di antara anak-anak IDD, Jones dkk. (2012) menemukan bahwa anak-anak IDD memiliki risiko lebih tinggi menjadi korban kekerasan daripada anak-anak penyandang cacat lainnya.

3. Sikap (*attitude*)

Terlepas dari pengenalan konsep sentral di masyarakat mengenai inklusi sosial dan partisipasi masyarakat untuk anak IDD, masih terdapat laporan bahwa ada permusuhan terhadap anak IDD (Antonak & Harth, 1994; McCaughey & Strohmer, 2005; Yazbeck, McVilly, & Parmenter, 2004). Sebuah studi baru-baru ini (Morin, Rivard, Crocker, Boursier, & Caron, 2013) menunjukkan bahwa sikap publik saat ini secara umum telah menjadi lebih positif daripada yang dilaporkan dalam studi sebelumnya (Antonak & Harth, 1994; McCaughey & Strohmer, 2005; Yazbeck et al., 2004), tetapi masih ada laporan yang mengatakan bahwa individu dengan IDD merasa tidak nyaman dan bahwa sikap orang lain cenderung negatif terhadap kelompok individu ini (Morin et al., 2013).

### **Keterampilan Sosial Anak IDD Ringan**

Konteks sosial dan defisit keterampilan sosial bervariasi secara dramatis dengan tingkat kerusakan dalam fungsi intelektual dan adaptif. Kondisi kejiwaan juga mungkin terkait dengan ketidakmampuan beradaptasi sosial pada anak-anak dengan keterlambatan perkembangan (Dekker, Nunn, & Koot, 2002). Penelitian ekstensif telah mendokumentasikan dampak negatif dari gangguan attention deficit hyperactivity dan gangguan perilaku disruptif pada fungsi sosial pada anak-anak dengan IDD (Aman, Pejeau, Osborne, Rojahn, & Handen, 1996; Margalit, 1993; Pearson et al., 2000). Demikian pula, internalisasi masalah, seperti depresi dan kecemasan, terkait dengan gangguan penyesuaian sosial (Segrin, 2000; Spence, Donovan, & Brechman-Toussaint, 2000).

Perkumpulan sosial anak-anak IDD selama ini cukup terbatas dibandingkan dengan anak-anak biasa. Salah satu temuan awal adalah bahwa anak-anak dengan IDD memulai interaksi sosial yang lebih sedikit dan menunjukkan tanggapan yang lebih sedikit terhadap teman sebaya daripada anak-anak yang berkembang secara normal (Guralnick & Weinhouse, 1984; Strain, 1984). Dalam penelitian berbasis populasi baru-baru ini (Dekker, Koot, van der Ende, & Verhulst, 2002) dari 1.041 anak-anak berusia enam sampai delapan belas tahun dengan IDD ringan dan sedang, masalah sosial adalah salah satu perilaku paling menonjol.

Frekuensi yang rendah dari interaksi sosial juga ditemukan pada anak IDD terkait dengan berkurangnya penerimaan teman sebaya dan status sosiometrik (Evans et al., 1992; Mu, Siegel, & Allinder, 2000). Anak-anak dengan IDD menunjukkan sedikit perubahan perkembangan dalam interaksi teman sebaya (Beckman & Kohl, 1987; Lieber, Beckman, & Strong, 1993). Meski demikian, terdapat peningkatan jumlah perilaku sosial dari waktu ke waktu pada anak IDD ringan. (Guralnick & Weinhouse, 1984). Lebih dari setengah anak IDD ditemukan melakukan kontak dengan teman-temannya secara terbatas pada jam makan siang, dan jarang terjadi kegiatan setelah pulang sekolah. Persahabatan mereka kurang stabil dan ditandai oleh tingkat empati yang lebih rendah. Kedua kelompok siswa mengungkapkan tingkat pemahaman yang sama bahwa persahabatan melibatkan berbagi informasi yang intim. Namun, siswa dengan IDD melaporkan berbagai topik intim terbatas dan lebih mungkin untuk mendiskusikan topik pribadi dengan orang dewasa dan bahkan orang asing (Lindblad, 2013).

Kemampuan dalam memproses informasi sosial anak IDD pun dinilai sangat kurang. Terdapat penelitian tentang pemecahan masalah sosial pada anak-anak IDD sekolah dasar dengan tingkat gangguan kognitif ringan. Dengan menggunakan model Dodge (1980), Leffert dan Siperstein (1996) mengevaluasi proses kognitif sosial pada anak-anak, usia 11–13 tahun. Dua nilai relativisme dicatat: kesulitan dalam mengidentifikasi niat orang lain dan menghindari strategi-strategi yang mendorong keterlibatan.

Menurut Gresham & Elliot (2008) ada tujuh aspek keterampilan sosial, yaitu :

1. Komunikasi. Prilaku seperti membuat kontak mata ketika berbicara, mengatakan tolong, permisi, memuji dan mengucapkan terima kasih.
2. Kerjasama. Prilaku seperti mengikuti aturan, menyelesaikan tugas tanpa mengganggu orang lain, dapat mengerjakan sesuatu sesuai perintah, mendengarkan arahan.
3. Aseritif. Prilaku seperti meminta bantuan saat diperlukan, menolak dengan baik, berkata jujur, menyatakan argumen.
4. Tanggung jawab. Prilaku seperti menghormati properti orang lain dan berperilaku baik ketika tidak diawasi.

5. Empati. Prilaku seperti mencoba untuk menghibur orang lain, memahami perasaan orang lain, mau mendengarkan keluhan orang lain, menolong orang lain yang sedang kesulitan.
6. Keterlibatan. Prilaku seperti mengundang orang lain untuk bergabung dalam kegiatan, berteman dengan mudah, dan memperkenalkan dirinya kepada orang lain.
7. Pengendalian Diri. Prilaku seperti tetap tenang ketika digoda, menggunakan perilaku yang tepat ketika marah, dapat berkompromi dengan baik ketika berbeda pendapat.

Gresham dan Elliot (2008) mengatakan bahwa program pelatihan kepada anak termasuk anak dengan disabilitas dapat menggunakan beberapa metode dasar seperti intruksi langsung (*direct instruction*), *modeling*, *role play*, latihan (*practice*) dan *reinforcement*. Elliot & Gresham (2001) juga menjabarkan beberapa faktor yang dapat berkontribusi di dalam defisit keterampilan sosial seorang anak :

1. Lack Of Knowledge

Anak kemungkinan kurang memahami tujuan dalam berinteraksi dengan teman sebayanya, selain itu, anak mungkin kurang mengetahui strategi perilaku untuk mencapai tujuan perilaku sosial yang sesuai, dan ia mungkin tidak tahu caranya dalam berperilaku secara tepat.

2. Lack of practice or feedback

Banyak anak yang mengalami defisit di dalam keterampilan sosial disebabkan oleh kurangnya kesempatan untuk melatih keterampilan baru dan jarang menampilkan perilaku tersebut membuat ia kurang mendapatkan umpan balik dari perilaku yang ditampilkan.

3. Lack of cues or opportunities

Beberapa anak yang memiliki hambatan di dalam keterampilan sosial disebabkan oleh tidak adanya petunjuk sosial (sosial cues) yang menjadi petunjuk (prompt) bagi anak untuk melakukan perilaku yang sesuai. Selain itu, kurangnya kesempatan anak untuk menampilkan keterampilan sosial pada beberapa kondisi dan situasi juga menyebabkan anak memiliki defisit dalam keterampilan sosial.

4. Lack of reinforcement

Kurangnya faktor penguat (reinforcement) dari lingkungan untuk menampilkan perilaku yang diharapkan juga salah satu faktor yang dapat berkontribusi dalam defisit keterampilan sosial seorang anak. Oleh karena itu,

reinforcement sosial seperti pujian dan juga acungan jempol sangat penting dilakukan bila anak menampilkan perilaku yang diharapkan.

#### 5. Interfering problem behavior

Faktor terakhir yang dapat berkontribusi terhadap defisit di dalam keterampilan sosial anak adalah adanya masalah perilaku yang dimiliki oleh anak. Misalnya: faktor eksternal (bertengkar, temper tantrum), faktor internal (kecemasan, depresi, dan self-esteem rendah), dan masalah hiperaktifitas.

### Permainan Ular Tangga

Pemilihan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi digolongkan menjadi dua, yaitu pemilihan media tradisional dan pemilihan media mutakhir. Salah satu permainan tradisional yang umum dimainkan adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan kerjasama dan memerlukan interaksi antar pemain termasuk permainan yang mudah dilakukan dan mudah dibuat. Melalui media ular tangga, anak dituntut untuk berkompetisi secara sehat dan bersosialisasi dengan pemain yang lainnya.

Permainan ular tangga adalah salah satu permainan yang sesuai dengan masa perkembangan anak. Pada masa anak-anak, mereka sudah mampu menerima suatu permainan yang berwarna, menggunakan nalar dan logika, bersifat objektif dan dikendalikan oleh aturan. Selain itu, permainan ular tangga menggunakan warna dan gambar yang menarik bagi anak-anak sehingga sangat mudah menyampaikan pesan atau pembelajaran melalui media permainan ini. Permainan melalui media ular tangga membuat suasana belajar-mengajar lebih ringan dan menyenangkan sehingga hasilnya lebih maksimal (Ani & Arlina, 2017).

Manfaat permainan ular tangga diantaranya dapat membuat anak berkonsentrasi menghadapi masalah, bersosialisasi, mengembangkan intelektual, menilai kemampuan yang dimiliki dan mengasah pemecahan masalah. Permainan ular tangga sebelumnya telah digunakan di beberapa bidang seperti pendidikan dan kesehatan. Penelitian yang dilakukan Azizah (2015) menunjukkan bahwa permainan ular tangga modifikasi (*snake, card and ladder*) dapat meningkatkan keterampilan mencuci tangan siswa kelas 1 dan 2 di SDN Pakusari, Jember. Selanjutnya penelitian dari Sawitri (2013) menemukan peningkatan kemampuan menghitung, penjumlahan dan pengurangan melalui penerapan permainan ular tangga modifikasi pada anak tuna grahita ringan di sekolah luar biasa di Gedangan, Sidoarjo. Lalu, Swastirni (2016) menemukan hasil analisis data menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan kerjasama anak kelompok B1 TK Widya Sesana.

Game keterampilan sosial telah dikembangkan untuk anak-anak dan remaja yang mengalami kesulitan dengan hubungan (misalnya, teman sebaya). Ini bertujuan untuk

memungkinkan peserta mengeksplorasi gaya interaksi adaptif dalam lingkungan yang aman dan membantu meningkatkan konsep diri sambil mendorong keterampilan yang baru dipelajari di tempat lain. Permainan ini membahas respons perilaku, proses kognitif, sistem kepercayaan, hubungan interpersonal, komunikasi verbal dan nonverbal, dan ketegasan. Game keterampilan sosial paling baik dilaksanakan dengan grup. Tidak disarankan untuk memainkan game ini secara individu, karena tujuan utamanya adalah agar anak-anak berlatih, belajar, dan bersenang-senang sambil berinteraksi satu sama lain (Lindblad, 2013).





### BAB III

#### PROSEDUR PERMAINAN

Cara permainan *Socio snake and ladder* adalah sebagai berikut :

1. Pemain berjumlah 4-6 orang. Permainan ular tangga ini tidak menggunakan token tetapi menggunakan tubuh masing-masing peserta karena akan dimainkan di dalam area berukuran 3x3 meter.
2. Permainan ini didampingi oleh seorang fasilitator dan co-fasilitator (*optional*) yang tidak ikut serta dalam permainan. Tugas fasilitator memperhatikan jalannya permainan agar sesuai dengan peraturan yang ada dan membantu para pemain jika mengalami hambatan (misalnya kebingungan dalam memahami perintah, bingung arah dan perhitungan).
3. Pada setiap sesi, kartu yang dimainkan harus disesuaikan dengan tujuan per sesi. Misalnya, pada sesi 1-2 akan dimainkan kartu komunikasi dan asertivitas, sehingga fasilitator hanya memasang kartu-kartu tersebut pada permainan tanpa memasukkan kartu aspek yang lainnya.
4. Pemain melempar dadu bergiliran (seperti ular tangga biasa). Penentuan urutan melempar dadu dapat ditentukan dengan suit atau kesepakatan bersama.
5. Pemain berjalan menuju kolom yang telah terpilih dan berhenti sesuai nomor dadu yang telah dilempar.
6. Pemain melakukan perintah-perintah yang ada di dalam kolom.
7. Terapis dapat membahasakan perintah dalam kartu ke dalam bahasa yang lebih ringan atau jika diperlukan dapat memberi contoh.
8. Para pemain dapat secara bersama-sama merespon pertanyaan atau perintah yang ada dalam permainan.
9. Seluruh peserta harus dilibatkan dalam merespon pertanyaan atau perintah dalam permainan. Diminta untuk bergantian menirukan, merespon atau menjawab.
10. Terapis memberi *feed back* kepada pemain setelah melakukan perintah yang ada di kolom, bisa dengan pujian jika pemain melakukannya dengan

benar. Dapat pula mengoreksi jawaban yang salah dan menyuruh peserta mengulangi jawabannya setelah dibantu.

11. Jika mendapat kolom naik tangga, silahkan naik sesuai jalur tangga. Jika mendapat kolom kepala ular, silahkan turun hingga kolom ekor ular tersebut.
12. Jika mendapat kolom pengambilan kartu, silahkan ambil satu kartu yang telah disediakan di samping kiri atau kanan area permainan.
13. Pada setiap kolom *game time* fasilitator dapat memberikan permainan sederhana untuk membuat para peserta terhibur dan menjalin hubungan satu sama lain. Misalnya bermain ular naga, bermain tebak-tebakan, mempergakan sesuatu, bernyanyi dan berjoget bersama, dsb.
14. Pemain hendaknya mengingat tempat pemberhentiannya masing-masing jika ingin mengambil kartu di luar kolom pemberhentian. Misalnya, pemain berada di kolom nomor 24. Pemain boleh meninggalkan kolomnya dan bergegas ke kolom kartu di luar area inti, setelah mengambil kartu pemain diminta untuk kembali ke kolom pemberhentiannya seperti semula.
15. Peserta diperbolehkan berjongkok atau duduk sebentar ketika lelah berdiri menunggu giliran.
16. Pemenang permainan adalah peserta yang paling cepat mencapai finish. Pemain lain yang belum sampai finish tetap melanjutkan permainannya, pemain yang sudah selesai diperbolehkan melihat permainan yang sedang berlangsung tanpa mengganggu pemain lainnya.
17. Pemain tidak diperbolehkan berhenti di tengah-tengah permainan yang sedang berlangsung.
18. Jika dalam 30 menit permainan belum selesai, maka permainan akan disudahi dan akan di ulang di pertemuan berikutnya.
19. Pada setiap penghujung pertemuan, terapis memberi *feed back* dan mengulas kegiatan bermain bersama peserta (interaktif) agar para peserta mengingat lebih baik point-point yang telah di dapat dari permainan.

## Rincian Pola Kegiatan

### 1. Pembukaan

Pada kegiatan pembukaan yang dilakukan adalah pengenalan antara peneliti dengan subjek penelitian, membangun *rapport*, menyepakati kontrak, menyampaikan tujuan dan manfaat dari permainan *socio snake and ladder*, mengeksplorasi harapan peneliti akan pelaksanaan kegiatan.

### 2. Kegiatan

Pada tahap ini peneliti akan memberikan gambaran, atau simulasi tentang permainan *socio snake and ladder*. Subjek penelitian akan di jelaskan tentang aturan-aturan permainan yang harus dipatuhi dan disepakati bersama oleh subjek dan bagaimana cara atau teknis melakukan permainan ini. Waktu yang diberikan sekitar 15 menit untuk persiapan. Setelah peneliti memberikan simulasi dan aturan permainan, subjek diberikan waktu bermain sekitar  $\pm 30$  menit. Diakhir kegiatan, peneliti memberikan *feedback* dan ulasan-ulasan kepada subjek tentang hasil apa yang didapat setelah melakukan permainan tersebut. waktu yang diberikan sekitar 10 menit. Selanjutnya dilanjutkan dengan penutup dan ucapan terimakasih sekitar 5 menit.

### 3. Feedback

Pada akhir pertemuan di masing-masing sesi, peneliti akan memberikan *feedback*, atau ulasan-ulasan dari kegiatan yang sudah dilakukan. Peneliti akan memberikan kesempatan kepada subjek penelitian untuk memberikan pendapatnya tentang apa yang sudah di dapat setelah melakukan permainan *socio snake and ladder*.

### 4. Penutup

Pada kegiatan ini peneliti akan memberikan kesimpulan pada setiap sesi pertemuan, memberikan penguatan (*reinforcement*) kepada para subjek serta merencanakan kegiatan sesi berikutnya.

## Desain Ular Tangga Modifikasi (Socio Snake and Ladder)



## Langkah-langkah Kegiatan

Fase	: <b>SESI 1</b>
Waktu	: $\pm$ 30 menit
Tujuan	: Meningkatkan aspek komunikasi dan asertivitas
Target	: 1. Dapat menjalin kontak mata ketika berbicara 2. Dapat berekspresi apa yang sedang dirasakan dan menolak dengan cara yang baik 3. Mengetahui situasi untuk mengucapkan maaf, terima kasih, pujian dan meminta tolong 4. Berkomunikasi dalam pemecahan masalah

Langkah Kegiatan :

- a. Pembukaan
  1. Membuka dengan ceria dan penuh semangat serta mengucapkan terima kasih atas kehadiran para peserta permainan
  2. Berdoa bersama
- b. Kegiatan kelompok
  1. Terapis menjelaskan prosedur permainan *socio snake and ladder*
  2. Menanyakan kepada peserta permainan apakah ada hal yang ingin ditanyakan atau hal yang kurang jelas
  3. Terapis memunculkan semangat dan keceriaan dalam memulai permainan
  4. Bermain *socio snake and ladder* dengan aspek komunikasi dan asertivitas
- c. Pemberian Feedback
  1. Setelah selesai bermain, terapis menanyakan kepada para peserta bagaimana perasaannya selama bermain. Misalnya dengan mengatakan “Apakah permainannya seru?”, “Bagian mana yang paling menyenangkan?”, “Apa yang dirasa paling memalukan untuk dilakukan?”, “Siapa tadi yang paling semangat dalam bermain?”, dsb.
  2. Terapis menanyakan pengalaman apa yang didapat dalam permainan *socio snake and ladder*. Terapis memberi ulasan interaktif untuk kedua aspek (komunikasi dan asertivitas) dalam sesi ini dengan para peserta, misalnya dengan mengatakan “tadi kita sudah belajar apa saja, ya? Siapa tadi yang mendapat kartu untuk memberi pujian? coba berikan lagi kata-kata pujian untuk A”, dsb.
  3. Memberikan pujian atas usaha yang telah dilakukan para peserta selama bermain
- d. Penutup
  1. Memotivasi peserta untuk menerapkan hal yang telah didapat dari permainan dalam keseharian
  2. Mengucapkan terima kasih dan memberi *snack* (dapat berupa susu kotak, coklat, permen, makanan ringan, dsb.) kepada semua peserta

Fase : **SESI 2**  
Waktu : ± 30 menit  
Tujuan : Meningkatkan aspek komunikasi dan asertivitas  
Target : 1. Dapat menjalin kontak mata ketika berbicara  
2. Dapat berekspresi dan menolak secara baik apa yang sedang dirasakan  
3. Mengetahui situasi untuk mengucapkan maaf, terima kasih, pujian dan meminta tolong  
4. Berkomunikasi dalam pemecahan masalah

Langkah Kegiatan :

- a. Pembukaan
  1. Membuka dengan ceria dan penuh semangat serta mengucapkan terima kasih atas kehadiran para peserta permainan
  2. Berdoa bersama
- b. Kegiatan kelompok
  1. Terapis memunculkan semangat dan keceriaan dalam memulai permainan
  2. Bermain *socio snake and ladder* dengan aspek komunikasi dan asertivitas
- c. Pemberian Feedback
  1. Setelah selesai bermain, terapis menanyakan kepada para peserta bagaimana perasaannya selama bermain.
  2. Terapis menanyakan pengalaman apa yang didapat dalam permainan *socio snake and ladder*. Terapis memberi ulasan interaktif untuk kedua aspek (komunikasi dan asertivitas) dalam sesi ini.
  3. Memberikan pujian atas usaha yang telah dilakukan para peserta selama bermain
- d. Penutup
  1. Memotivasi peserta untuk menerapkan hal yang telah didapat dari permainan dalam keseharian
  2. Mengucapkan terima kasih dan memberi *snack* (dapat berupa susu kotak, coklat, permen, makanan ringan, dsb.) kepada semua peserta

Fase : **SESI 3**  
Waktu : ± 30 menit  
Tujuan : Meningkatkan aspek empati dan keterlibatan  
Target : 1. Mengerti tentang perasaan diri sendiri dan orang lain  
2. Dapat melibatkan diri dengan orang lain  
3. Meningkatkan kepekaan dan inisiatif

Langkah Kegiatan :

- a. Pembukaan
  1. Membuka dengan ceria dan penuh semangat serta mengucapkan terima kasih atas kehadiran para peserta permainan
  2. Berdoa bersama
- b. Kegiatan kelompok

1. Terapis menanyakan penerapan keterampilan sosial pada aspek sebelumnya (empati dan keterlibatan) dalam keseharian para peserta. Misalnya dengan bertanya “siapa yang kemarin sudah menerapkan cara meminta tolong yang baik?”, “Siapa yang sudah melakukan pujian untuk orang lain?”, “Bagian mana yang paling sulit untuk dilakukan?”, dsb.
2. Terapis memunculkan semangat dan keceriaan dalam memulai permainan
3. Bermain *socio snake and ladder* dengan aspek empati dan keterlibatan
- c. Pemberian Feedback
  1. Setelah selesai bermain, terapis menanyakan kepada para peserta bagaimana perasaannya selama bermain.
  2. Terapis menanyakan pengalaman apa yang didapat dalam permainan *socio snake and ladder*. Terapis memberi ulasan interaktif untuk kedua aspek (empati dan keterlibatan) dalam sesi ini.
  3. Memberikan pujian atas usaha yang telah dilakukan para peserta selama bermain
- d. Penutup
  1. Memotivasi peserta untuk menerapkan hal yang telah didapat dari permainan dalam keseharian
  2. Mengucapkan terima kasih dan memberi *snack* (dapat berupa susu kotak, coklat, permen, makanan ringan, dsb.) kepada semua peserta

Fase : **SESI 4**  
 Waktu : ± 30 menit  
 Tujuan : Meningkatkan aspek empati dan keterlibatan  
 Target : 1. Mengerti tentang perasaan diri sendiri dan orang lain  
           2. Dapat melibatkan diri dengan orang lain  
           3. Meningkatkan kepekaan dan inisiatif

Langkah Kegiatan :

- a. Pembukaan
  1. Membuka dengan ceria dan penuh semangat serta mengucapkan terima kasih atas kehadiran para peserta permainan
  2. Berdoa bersama
- b. Kegiatan kelompok
  1. *Ice breaking*
  2. Terapis memunculkan semangat dan keceriaan dalam memulai permainan
  3. Bermain *socio snake and ladder* dengan aspek empati dan keterlibatan
- c. Pemberian Feedback
  1. Setelah selesai bermain, terapis menanyakan kepada para peserta bagaimana perasaannya selama bermain.
  2. Terapis menanyakan pengalaman apa yang didapat dalam permainan *socio snake and ladder*. Terapis memberi ulasan interaktif untuk kedua aspek (empati dan keterlibatan) dalam sesi ini.
  3. Memberikan pujian atas usaha yang telah dilakukan para peserta selama bermain



d. Penutup

1. Memotivasi peserta untuk menerapkan hal yang telah didapat dari permainan dalam keseharian
2. Mengucapkan terima kasih dan memberi *snack* (dapat berupa susu kotak, coklat, permen, makanan ringan, dsb.) kepada semua peserta

Fase : **SESI 5**

Waktu :  $\pm$  30 menit

Tujuan : Meningkatkan aspek tanggung jawab dan kerjasama

Target : 1. Dapat bekerjasama dan mengikuti aturan  
2. Dapat mempertanggungjawabkan kesalahan yang dibuat

Langkah Kegiatan :

a. Pembukaan

1. Membuka dengan ceria dan penuh semangat serta mengucapkan terima kasih atas kehadiran para peserta permainan
2. Berdoa bersama

b. Kegiatan kelompok

1. Terapis memunculkan semangat dan keceriaan dalam memulai permainan
2. Bermain *socio snake and ladder* dengan aspek tanggung jawab dan kerjasama

c. Pemberian Feedback

1. Setelah selesai bermain, terapis menanyakan kepada para peserta bagaimana perasaannya selama bermain
2. Terapis menanyakan pengalaman apa yang didapat dalam permainan *socio snake and ladder*. Terapis memberi ulasan interaktif untuk kedua aspek (tanggung jawab dan kerjasama) dalam sesi ini.
3. Memberikan pujian atas usaha yang telah dilakukan para peserta selama bermain

d. Penutup

1. Memotivasi peserta untuk menerapkan hal yang telah didapat dari permainan dalam keseharian
2. Mengucapkan terima kasih dan memberi *snack* (dapat berupa susu kotak, coklat, permen, makanan ringan, dsb.) kepada semua peserta

Fase : **SESI 6**

Waktu :  $\pm$  30 menit

Tujuan : Meningkatkan aspek tanggung jawab dan kerjasama

Target : 1. Dapat mematuhi aturan  
2. Dapat mempertanggungjawabkan kesalahan yang dibuat  
3. Dapat bekerjasama dengan orang lain

Langkah Kegiatan :

a. Pembukaan

1. Membuka dengan ceria dan penuh semangat serta mengucapkan terima kasih atas kehadiran para peserta permainan
2. Berdoa bersama



- b. Kegiatan kelompok
  1. Terapis memunculkan semangat dan keceriaan dalam memulai permainan
  2. Bermain *socio snake and ladder* dengan aspek tanggung jawab dan kerjasama
- c. Pemberian Feedback
  1. Setelah selesai bermain, terapis menanyakan kepada para peserta bagaimana perasaannya selama bermain
  2. Terapis menanyakan pengalaman apa yang didapat dalam permainan *socio snake and ladder*. Terapis memberi ulasan interaktif untuk kedua aspek (tanggung jawab dan kerjasama) dalam sesi ini
  3. Memberikan pujian atas usaha yang telah dilakukan para peserta selama bermain
- d. Penutup
  1. Memotivasi peserta untuk menerapkan hal yang telah didapat dari permainan dalam keseharian
  2. Mengucapkan terima kasih dan memberi *snack* (dapat berupa susu kotak, coklat, permen, makanan ringan, dsb.) kepada semua peserta

Fase : **SESI 7**  
 Waktu :  $\pm$  30 menit  
 Tujuan : Meningkatkan aspek *self control*  
 Target : 1. Dapat menggunakan perilaku yang tepat ketika marah  
           2. Bersabar dalam mendapatkan sesuatu yang diinginkan

- Langkah Kegiatan :
- a. Pembukaan
    1. Membuka dengan ceria dan penuh semangat serta mengucapkan terima kasih atas kehadiran para peserta permainan
    2. Berdoa bersama
  - b. Kegiatan kelompok
    1. *Ice breaking*
    2. Terapis memunculkan semangat dan keceriaan dalam memulai permainan
    3. Bermain *socio snake and ladder* dengan aspek *self control*
  - c. Pemberian Feedback
    1. Setelah selesai bermain, terapis menanyakan kepada para peserta bagaimana perasaannya selama bermain
    2. Terapis menanyakan pengalaman apa yang didapat dalam permainan *socio snake and ladder*. Terapis memberi ulasan interaktif untuk kedua aspek (tanggung jawab dan kerjasama) dalam sesi ini
    3. Memberikan pujian atas usaha yang telah dilakukan para peserta selama bermain
  - d. Penutup
    1. Memotivasi peserta untuk menerapkan hal yang telah didapat dari permainan dalam keseharian
    2. Mengucapkan terima kasih dan memberi *snack* (dapat berupa susu kotak, coklat, permen, makanan ringan, dsb.) kepada semua peserta

Fase : **SESI 8**  
Waktu : ± 30 menit  
Tujuan : Mengulas dan menguatkan seluruh aspek keterampilan sosial  
Target : Dapat mengimplementasikan seluruh aspek keterampilan sosial dalam keseharian

Langkah Kegiatan :

a. Pembukaan

1. Membuka dengan ceria dan penuh semangat serta mengucapkan terima kasih atas kehadiran para peserta permainan

2. Berdoa bersama

b. Kegiatan kelompok

1. Terapis memunculkan semangat dan keceriaan dalam memulai permainan

2. Bermain *socio snake and ladder* dengan seluruh aspek keterampilan sosial

c. Pemberian Feedback

1. Setelah selesai bermain, terapis menanyakan kepada para peserta bagaimana penerapan aspek-aspek keterampilan sosial dalam keseharian. Misalnya dengan bertanya “Siapa yang sudah mengucapkan maaf ketika melakukan kesalahan?”, “Apakah masih ada yang suka menangis jika kemauannya tidak dituruti?”, “Siapa yang sudah membantu orang tua di rumah tanpa di suruh?”, “Bagaimana respon teman kalian yang suka mengejek ketika kalian bersikap tegas kepadanya?”, dsb.

2. Terapis memberi ulasan interaktif untuk seluruh aspek keterampilan sosial. Misalnya dengan mengucapkan “siapa yang mau bercerita tentang pengalamannya dalam menerapkan hal-hal baik pada permainan ular tangga ini?”, “Jadi jangan lupa ya kalau mengucapkan terima kasih lihat mata orang itu dan tersenyumlah”, dsb..

3. Memberikan pujian atas usaha yang telah dilakukan para peserta selama bermain

d. Penutup

1. Memotivasi peserta untuk menerapkan hal yang telah didapat dari permainan dalam keseharian

2. Mengucapkan terima kasih dan memberi *snack* (dapat berupa susu kotak, coklat, permen, makanan ringan, dsb.) kepada semua peserta

Fase : **SESI 9**  
Waktu : ± 30 menit  
Tujuan : Mengulas dan menguatkan seluruh aspek keterampilan sosial  
Target : Dapat mengimplementasikan seluruh aspek keterampilan sosial dalam keseharian

Langkah Kegiatan :

a. Pembukaan

1. Membuka dengan ceria dan penuh semangat serta mengucapkan terima kasih atas kehadiran para peserta permainan

2. Berdoa bersama

b. Kegiatan kelompok

1. *Ice breaking*

2. Terapis memunculkan semangat dan keceriaan dalam memulai permainan

3. Bermain *socio snake and ladder* dengan seluruh aspek keterampilan sosial
- c. Pemberian Feedback
1. Setelah selesai bermain, terapis menanyakan kepada para peserta bagaimana perasaannya selama bermain
  2. Terapis menanyakan pengalaman apa yang didapat dalam permainan *socio snake and ladder*. Terapis memberi ulasan interaktif untuk seluruh aspek keterampilan sosial
  3. Memberikan pujian atas usaha yang telah dilakukan para peserta selama bermain
- d. Penutup
1. Menyampaikan ucapan terimakasih kepada para peserta dan memberi *snack*
  2. Berdoa
  3. Memotivasi subjek persiapan diri untuk bertemu dipertemuan selanjutnya.



## Konten Kartu

### A. Komunikasi :

1. Kamu sedang kesulitan dalam mengerjakan sesuatu, bagaimana cara meminta bantuan yang baik kepada orang lain ?
2. Berikan pujian pada satu orang teman dalam permainan !
3. Kamu sedang berada di rumah sendirian. Kemudian ada tamu yang mencari orang tua mu, apa yang seharusnya kamu katakan ?
4. Peragakan bahwa kamu sedang lewat di depan orang yang lebih tua sambil menundukkan badan dan mengucapkan permisi !
5. Berikan contoh perkataan yang dapat membuat orang lain marah !
6. Ketika berada di keramaian (pasar, mall, dsb.), kamu dan orang tua mu terpisah. Apa yang harus kamu lakukan ?
7. Tatap mata teman dalam permainan satu persatu sambil mengucapkan terima kasih dan tersenyum !
8. Cobalah mengingat kesalahan yang akhir-akhir ini kamu buat kepada orang lain dan minta maaf seolah-olah orang tersebut berada di depan mu !

### B. Asertif :

1. Tunjukkan ekspresi wajah orang yang sedang marah !
2. Di sekolah ada teman yang ingin mengambil bekal kesukaan mu yang kamu bawa dari rumah, apa yang seharusnya kamu katakan ?
3. Di kelas ada teman yang selalu mengejek mu. Tunjukkan bagaimana caranya memberi tahu anak tersebut bahwa kamu tidak menyukai ejekannya !
4. Kamu di *bully* oleh teman-teman, minta lah bantuan kepada guru dan orang tua. Peragakan !
5. Kamu sedang tidak ingin bermain tetapi teman mu datang dan mengajak bermain. Bagaimana cara menjelaskan kepadanya bahwa kamu ingin melakukan hal yang lain ? Tunjukkan pada kami apa yang akan kamu lakukan !
6. Tunjukkan satu ekspresi (anak memilih sendiri seperti ekspresi marah, sedih, takut, gembira, dsb.) kami akan mencoba menebak ekspresi apakah itu !
7. Ketika guru sedang menjelaskan di kelas, ada seorang teman yang ingin mengajak mu bercerita. Kamu tahu jika guru akan marah ketika ada yang bercerita di dalam kelas. Apa yang dapat kamu katakan kepadanya ?
8. Kamu dan teman mu sedang berada di sebuah toko. Teman mu mengambil coklat dan menyuruh mu menyembunyikan coklat itu agar tidak diketahui penjualnya. Apa yang akan kamu katakan padanya ?

### C. Empati :

1. Berikan contoh kata-kata penghibur untuk teman yang sedang sedih !
2. Sebutkan tiga hal yang membuat mu senang !
3. Apa yang harus kamu lakukan ketika melihat teman sedang membawa banyak barang hingga berjatuhan ?

4. Ketika di kelas ada teman yang lupa membawa buku pelajaran, apa yang dapat kamu lakukan untuk menolongnya ?
5. Ibu guru sedang menjelaskan di kelas tetapi teman mu yang lain sangat ribut, apa yang seharusnya kamu lakukan ?
6. Kejadian apa yang sering membuat mu menangis ? Ceritakan !
7. Semua anak dalam kelas membeli baju baru, tetapi ada satu anak yang tidak bisa membeli baju karena tidak punya uang. Apa yang dirasakan anak itu ?

#### **D. Keterlibatan :**

1. Dalam pembagian tugas kelompok, ada satu teman yang tidak mendapat kelompok. Perlihatkan cara untuk mengajaknya bergabung dengan kelompok mu !
2. Teman-teman sedang asyik bermain dan kamu ingin bergabung, tunjukkan bagaimana cara mengatakannya ?
3. Orang tua mu sedang membersihkan rumah, apa yang seharusnya kamu lakukan ?
4. Lakukan *high five* (kompak) sambil tersenyum dengan semua peserta dalam permainan !
5. Peragakan cara untuk memperkenalkan diri !
6. Musik (*baby shark*) akan di putar dan buatlah gerakan ciptaan mu. Teman-teman dalam permainan akan mengikutinya.
7. Ketika kamu baru tiba di kelas, teman-teman sedang bergotong royong membersihkan kelas, apa yang seharusnya kamu lakukan ?

#### **E. Tanggung Jawab**

1. Apa yang dapat kita katakan ketika seseorang telah menolong kita ?
2. Kamu bermain di rumah dan setelah itu rumah menjadi berantakan. Apa yang seharusnya dilakukan setelah selesai bermain ?
3. Kamu tidak sengaja merusak buku teman di kelas, apa yang seharusnya kamu katakan ?
4. Bagaimana cara yang baik untuk membatalkan janji dengan orang lain ?
5. Kamu melihat sampah berserakan di sekitar rumah, apa yang seharusnya kamu lakukan ?
6. Katakan “saya anak yang mandiri dan hebat” sebanyak tiga kali dan majulah tiga langkah ke kolom selanjutnya.
7. Katakan pada teman dalam permainan bahwa membuang sampah sembarangan itu tidak baik karena dapat merusak dan mengotori lingkungan

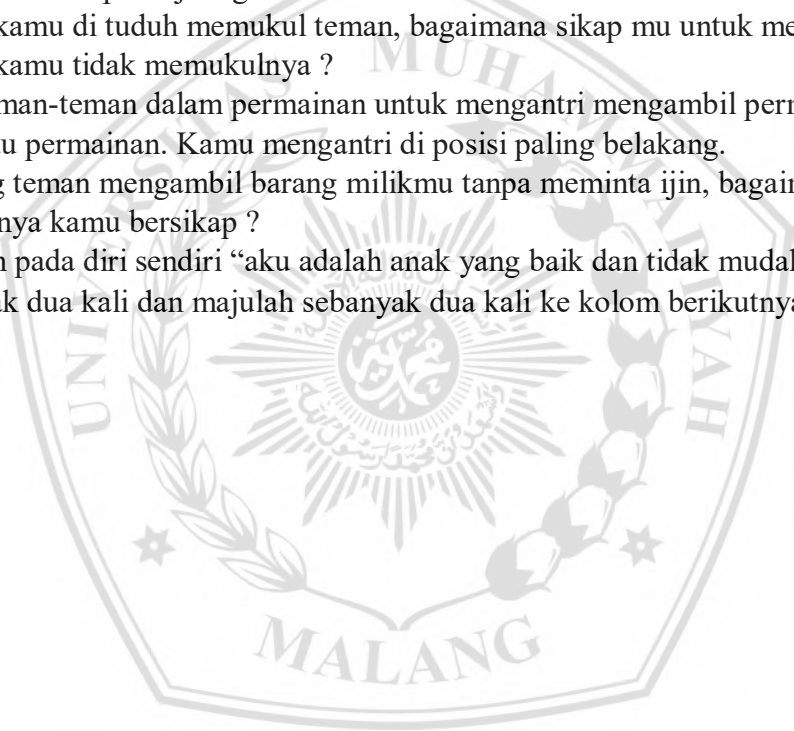
#### **F. Kooperatif**

1. Teman mu tidak mengerjakan PR, bagaimana cara mu untuk memberi tahunya bahwa itu adalah perbuatan yang keliru ?
2. Bagaimana seharusnya kita bersikap ketika orang tua sedang memberi nasihat ?
3. Peragakan bagaimana cara untuk mengakui kesalahan yang telah kita perbuat !

4. Kamu dan teman-teman mendapat permen ! Ambil permen tersebut pada pemandu permainan. Ucapkan “tolong berikan saya permennya” dan ucapkan “terima kasih” setelah mendapat permen. Lalu berikan permen yang lainnya kepada teman-teman dalam permainan dengan ketentuan yang sama (mengucapkan tolong dan terima kasih).
5. Peragakan apa yang dapat kamu lakukan ketika teman mu bermain curang ?
6. Sebutkan hal-hal yang merugikan orang lain !

#### **G. Self Kontrol**

1. Apa yang kamu lakukan jika orang tua mu tidak mau membelikan mainan yang kamu inginkan ?
2. Beritahu kepada teman-teman dalam permainan bahwa memukul dan merusak barang ketika marah adalah perbuatan tercela !
3. Bagaimana sikap mu jika guru memarahi mu karena ribut di kelas ?
4. Ketika kamu di tuduh memukul teman, bagaimana sikap mu untuk membela diri karena kamu tidak memukulnya ?
5. Ajak teman-teman dalam permainan untuk mengantri mengambil permen pada pemandu permainan. Kamu mengantri di posisi paling belakang.
6. Seorang teman mengambil barang milikmu tanpa meminta ijin, bagaimana seharusnya kamu bersikap ?
7. Katakan pada diri sendiri “aku adalah anak yang baik dan tidak mudah marah” sebanyak dua kali dan majulah sebanyak dua kali ke kolom berikutnya.



## Daftar Pustaka

- Annerbäck, E. M. (2011). *Child Physical Abuse , Characteristics, Prevalence,Health and Risk taking, Linköping, Sweden. Sweden: LiU-tryck.*
- Cozolino, L. (2010). *The neuroscience of psychotherapy: Healing the social brain* (2nd ed.). New York, NY: Norton. Annerbäck, E. M. (2011). *Child Physical Abuse , Characteristics, Prevalence,Health and Risk taking, Linköping, Sweden. Sweden: LiU-tryck.*
- Chiba, Y., Shimada, A., Yoshida, F., Keino, H., Hasegawa, M., Ikari, H., ... Hosokawa, M. (2009). Risk of fall for individuals with intellectual disability. *American Journal on Intellectual and Developmental Disabilities, 114*(4), 225–236. <https://doi.org/10.1352/1944-7558-114.4:225-236>
- Do, J., Visperas, A., Min, B., Foundation, C. C., & Health, N. J. (2012). HHS Public Access, *90*(4), 396–403. <https://doi.org/10.1108/AMHID-10-2015-0050>.
- Emerson, E., & Hatton, C. (2007). Mental health of children and adolescents with intellectual disabilities in Britain. *British Journal of Psychiatry, 191*(DEC.), 493–499. <https://doi.org/10.1192/bjp.bp.107.038729>
- Goodman, G., Reed, P., & Athey-Lloyd, L. (2014). Mentalization and play therapy processes between two therapists and a child with Asperger's disorder. *International Journal of Play Therapy, 24*(1), 13–29. <https://doi.org/10.1037/a0038660>
- Homeyer, L. E., & Morrison, M. O. (2008). Play Therapy Practice, Issues, and Trends. *American Journal of Play, 1*, 210–228. <https://doi.org/10.1109/ICCV.2001.937627>
- Jafari, N., Mohammadi, M. R., Khanbani, M., Farid, S., & Chiti, P. (2011). Effect of play therapy on behavioral problems of maladjusted preschool children. *Iranian Journal of Psychiatry, 6*(1), 37–42. <https://doi.org/10.1002/2014JD022259>.Received
- King, G., King, S., Rosenbaum, P., Frpc, C., Goffin, R., King, G., & King, S. (2003). of Parents of Children With Disabilities : Linking Process With Outcome. *Journal of Pediatric Psychology, 24*(1), 41–53.
- Labibah Ani, Nurhapsari Arlina, M. R. (2017). Ular Tangga Modifikasi Untuk Gigi dan Mulut.pdf, *volume 2*(Medali Jurnal, media dental intelektual).
- Lindblad, I. (2013). *Mild intellectual Disability. Diagnostic and outcome aspects*. Retrieved from <http://hdl.handle.net/2077/34073>
- McClelland, M. M., & Morrison, F. J. (2003). The emergence of learning-related social skills in preschool children. *Early Childhood Research Quarterly, 18*(2), 206–224. [https://doi.org/10.1016/S0885-2006\(03\)00026-7](https://doi.org/10.1016/S0885-2006(03)00026-7)
- Mirahmadi, Z., & Alamdarloo, G. H. (2016). Research Paper: The Effectiveness of Group Play Therapy on Social Skills of Female Students With Intellectual Disability, *6*(2), 115–123.
- Nachiappan, S., Rahman, N. A., Andi, H., & Zulkafaly, F. M. (2014). Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties. *Review of*

*Arts and Humanities*, 3(2), 217–229.

- Put, C. E. Van Der, Asscher, J. J., Wissink, I. B., & Stams, G. J. J. M. (2013). The relationship between maltreatment victimisation and sexual and violent offending : differences between adolescent offenders with and without intellectual disability, 1–13. <https://doi.org/10.1111/jir.12031>
- Rose, S. R. (2008). Social skills training in middle childhood: A structured group approach. *Journal for Specialists in Group Work*, 12(4), 144–149. <https://doi.org/10.1080/01933928708411764>
- Ryan, V., & Edge, A. (2012). The role of play themes in non-directive play therapy. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 17(3), 354–369. <https://doi.org/10.1177/1359104511414265>
- Sharma, S., Raina, S., Bhardwaj, A., Chaudhary, S., Kashyap, V., & Chander, V. (2015). Socio demography of mental retardation: A community-based study from a goitre zone in rural sub-Himalayan India. *Journal of Neurosciences in Rural Practice*, 6(2), 165. <https://doi.org/10.4103/0976-3147.153220>
- Stewart, A. L., Field, T. A., & Echterling, L. G. (2016). Neuroscience and the magic of play therapy. *International Journal of Play Therapy*, 25(1), 4–13. <https://doi.org/10.1037/pla0000016>
- Suci Fithriya, S. L. (2014). Peningkatan Interaksi Ibu dan Anak Retardasi Mental melalui Pelatihan Bermain Pura-Pura. *Jurnal Psikologi*, 41(2), 165 – 178.
- Sukhodolsky, D. (2017). Handbook of Positive Psychology in Intellectual and Developmental Disabilities, (January). <https://doi.org/10.1007/978-3-319-59066-0>